

Sacrifice

**Mana sau sânge?
Vrăjitorul decide!**



DEMOS

Starwars: Episode One
Battle for Naboo
Ducati World Racing
Evil Islands
F1 Championship Season 2000
Giants
Gorkamorka
NBA Live 2001
Original War
Ski-Doo X-Team Racing

PICS

Breed
Dragon Riders
DroneZ
Dune
Warzone Online

SHAREWARE

ACDSEE 3.1
AVG 6.0
DJ Mix Lite 1.82
Scanner 2.3
Win Commander 4.52

UPDATES

DLN

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DlC/091/2001
Valabil - 2001 -
PUBLICAȚII

Gunlok

***Techno-action*
by Rebellion**

Settlers 4

**întoarcerea
la viața simulată**

COUNTER-STRIKE

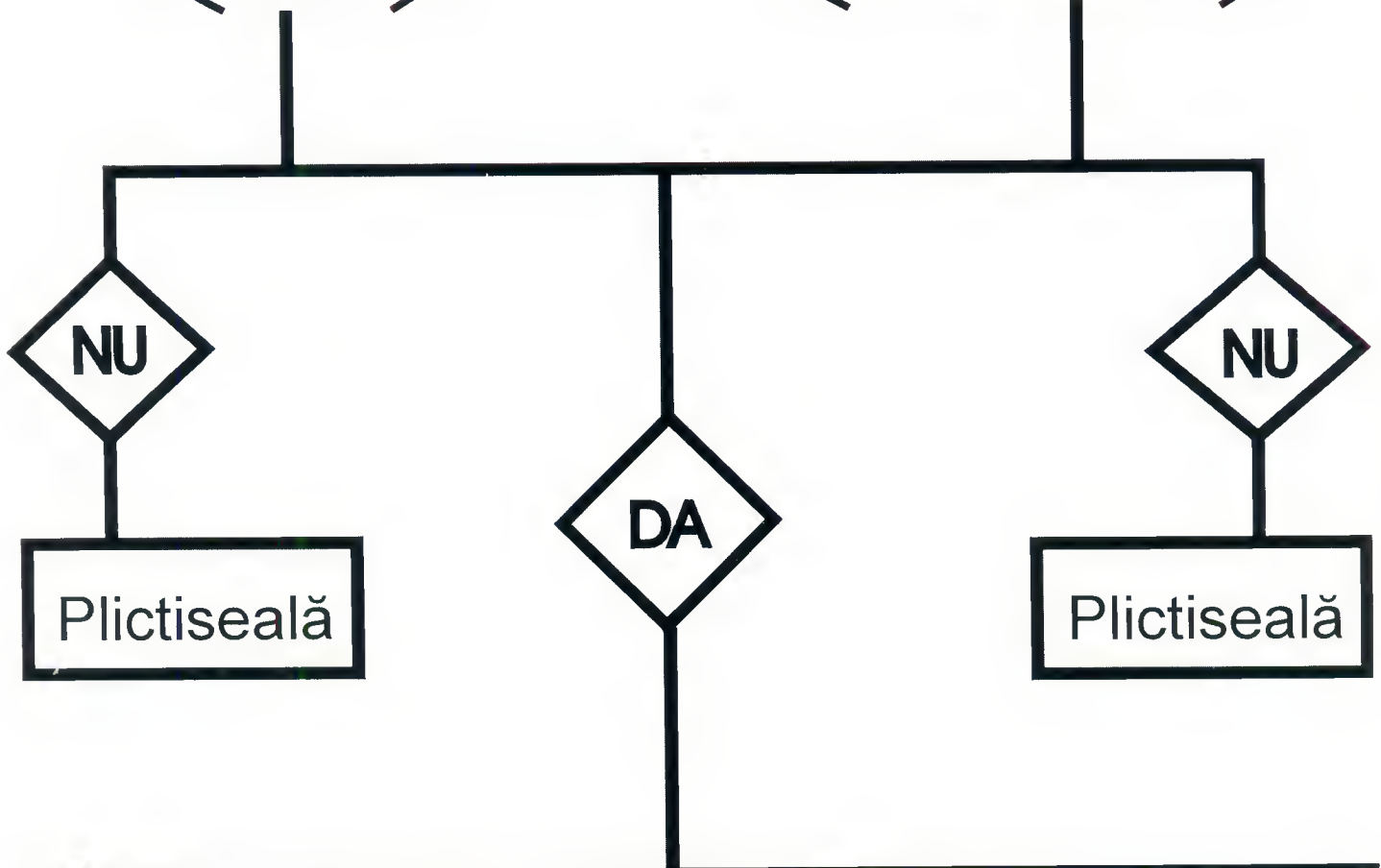
**Grafica ➡ Half-Life,
lupta ➡ reală**



< JOC >



< COMPUTER >



www.level.ro
locul nostru de întâlnire



Dependent de... JOCURI!

Dară cum altcumva aş putea fi, când îmi dau seama că este gata gata să crape de ziua şi eu tot mai stau, poate mai fac un nivel şi mai câştig câteva puncte de experienţă ca să pot lovi mai bine monstrul X sau Y! Dacă stau bine şi mă gândesc nu am evoluat deloc! Eram în exact aceeaşi situaţie şi acum câţiva ani când mai porneam şi următoarea misiune cu House Atrides pentru că altfel nu m-aş fi simţit eu bine! Sau quest-urile din Might&Magic VI care păreau că nu se mai termină, sau perk-urile din Fallout pe care le aşteptam ca pe ziua de salariu!

Teoretic, acum ar trebui să stau să privesc degajat, să mă uit în urmă şi să zic: vai câte nopţi am putut eu să pierd jucând titlurile mai sus menţionate şi multe altele la care nici nu vreau să mă mai gândesc câte luni, poate ani, din viaţă mi-au mâncat, că mi se face rău:

Doom, Wolfenstein, Prince of Persia, Quake, Dune, Betrayal at Krondor etc. (sincer să fiu, nu mi-ar ajunge spaţiul acesta de o pagină doar ca să scriu toate titlurile care mi-au trecut prin mână!).

Tot vorbim despre nopţi pierdute! Deci, trebuie să trag concluzia următoare: gamerul este pasăre de noapte, ziua doarme iar noaptea vânează „pixeli morţi pe monitoare verzi”. Şi totuşi, este ca un fel de drog, o dată ca ţi-a intrat în sânge nu te mai poţi lăsa de el! Şi, exact ca narcomanul, mergi acasă, dormi ca să fii odihnit pentru sesiunea de a doua zi!

Acum au apărut MMORPG-urile (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) care câştigă tot mai mulţi adepţi, după o curbă exponenţială. Oare ce mă atrage la acest tip de joc? Faptul că pot sta la un „chat” cu diferite persoane de pe toată faţa pământului?

Nu, pentru asta am mIRC-ul! Faptul că omor nişte monştri, câştig experienţă şi tot aşa mai departe până când ajungi cel mai bun din joc? Orice RPG oferă acest lucru! Dar care alt joc oferă o interacţiune atât de strânsă între persoane din întreaga lume, oameni care poate nu se vor întâlni niciodată în viaţa reală, dar seară de seară intră pe „net” să mai vorbească şi să vâneze cu prietenii, sau poate, dacă şansa le surâde, vor vorbi chiar cu monarhul! Ca să nu mai vorbesc despre conceptul de „respawn” (monştri care apar într-un loc şi la o perioadă fixă) care dă o nouă valoare adrenalinei din corpul nostru. Şi unde mai pui că în interiorul jocului poţi fi înalt de 2 metri, cu ochi albaştri, ce mai Supăr-man în persoană şi când colo ...

... gata... mă duc să mă mai „droghez” un pic!!!

K'shu

Cuprins aprilie 2001

Cuprins CD 5

Cele mai noi demo-uri, imagini și utilitare

News 6

Ce e mai nou și interesant în lumea jocurilor

Preview

Strifeshadow 12
Elfii și oamenii se luptă pentru supremație într-un RTS plin de magie

Shadowbane 14
Un nou joc exclusiv on-line care tinde să devină prea real

Freedom Force 16
Figurinele de plastic prind viață

Empire Earth 18
Bâte de lemn și avioane supersonice într-un singur joc?

Evil Dead 20
Niște zombie își fac de cap

Project Eden 22
Viața în subsolurile viitorului

Outlive 24
Seamănă cu Starcraft, dar va fi la fel de bun?

Review

Counter-Strike 26
Unul dintre cele mai bune jocuri multiplayer testat și retestat

Cabela's 4x4 Off Road Adventure 30
Mașini puternice, teren accidentat... normal, doar e „made in Romania”

Europa Universalis 32
Bătrânul continent la picioarele voastre

Icewin Dale: Heart of Winter 34
Unul dintre cele mai așteptate și mai friguroase add-on-uri

Age of Sail II 36
Dacă ești pasionat de luptele navale...

Gunlock 38
Roboți, metale grele și lasere...

Sacrifice 40
Ne vom sacrifica sau nu calculatoarele?

Settlers IV 44
Seria Settlers mai are ceva de spus

Pizza Connection 2 46
Niște sos de roșii, un pic de mozzarella și ceva bani pentru a porni o mică afacere

Cossacks: European Wars 48
Nu numai noi avem o istorie zbuciumată

Review Special

Fallout 1&2 50
Cuvinte despre niște timpuri demult apuse

Game Universe

First Person Shooter Universe 54
O mică istorie a genului...

MOD's

MODalitatea Half-Life 58
Alternativile unui joc genial

Console

007 Racing 60
WCW Backstage Assault 61

Walkthrough

Counter-Strike 62
Ca să poți ținti mai bine...

Multimedia

Star Wars Math 68
Super Home Suite 69
Web Artist 2.0 69

Lifestyle 70

Câteva din alternativele la un joc

Patch 71

Cele mai haioase bug-uri

Hardware 72

Aparatură de joacă 72
Cu urechea pe DVD 73

Troubleshooting 76

Vă rezolvăm orice problemă

Chatroom 78

De vorbă cu cititorii.



Cuprins CD

Demos

Starwars: Episode One - Battle for Naboo
Ducati World Racing
Evil Islands
F1 Championship Season 2000
Giants
Gorkamorka
NBA Live 2001
Original War
Ski-Doo X-Team Racing

Pics

Breed
Dragon Riders
DroneZ
Dune
Warzone Online

Shareware

ACDSEE 3.1
AVG 6.0

DJ Mix Lite 1.82
Scanner 2.3
Win Commander 4.52

Updates

Age of Sail 2 v1.01
Battle Isle 4 v206
Diablo 2 v1.05B
StarTrek: Armada v1.2

DLH

flash

The Epsilon Conflict

03 Games a semnat un contract cu Guillaume Patry și cu Victor Martin, câștigătorii ai campionatului mondial de Starcraft, pentru a participa la crearea unui joc de strategie. Cei doi sunt foarte cunoscuți în lumea gamerilor din afară, fiecare având fan cluburi și o groază de adepți, numai Guillaume reușind să strângă peste 100.000 de USD de la turneurile la care a participat. 03 Games lucrează la o strategie în timp real care conține și elemente de RPG, cu grafică 3D, numită The Epsilon Conflict și a cărei lansare este programată la sfârșitul anului 2002. Jocul va folosi engine-ul Starbreeze, dezvoltat de aceeași firmă.

James Bond anulat?

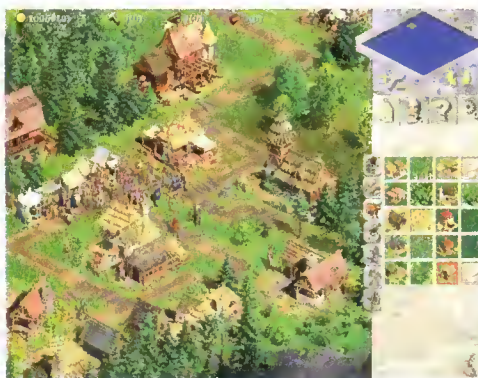
Studioul Redwood City al Electronic Arts din California pare că trece prin momente dificile. În ultima vreme a început o reorganizare care a constatat în concedierea unui mare număr de angajați. Acest lucru pune sub semnul întrebării proiectele care erau în lucru aici. Astfel, jocul cu James Bond, The World Is Not Enough, ce ar fi folosit engine-ul de la Quake III, a fost anulat în varianta pentru PC, în timp ce varianta pentru PS2 a fost amânată.

GeForce 3

La expoziția de la MacWorld 2001, NVIDIA a anunțat viitoarea placă grafică, ce va ieși de pe liniile de fabricație ale firmei. Este vorba despre GeForce 3, cu adevărat un succes demn al lui GeForce 2. Produsul are o arhitectură cu totul nouă față de GeForce 2 GTS și GeForce 2 Ultra, oferind o viteză sporită, o mai mare stabilitate și o mulțime de alte posibilități pentru programatori. Le va permite acestora să realizeze un număr infinit de efecte speciale și de decoruri, fără a trebui să se bazeze pe ideile care s-au afirmat până acum. Așteptați-vă de acum la o mult mai fidelă prezentare a trăsăturilor umane, a interacțiunii cu obiectele din jur și a efectelor asupra acestora.

ANNO 1503 - Sunflowers

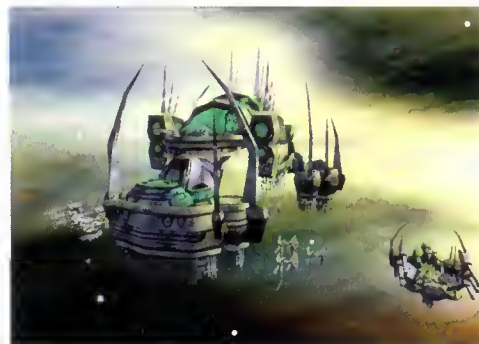
Sunflowers, unul dintre producătorii și distribuitorii de frunte din domeniul jocurilor în Germania, și Max Design au relevat noi aspecte ale jocului care va apărea, în continuarea lui ANNO 1602. Este vorba despre ANNO 1503. Jocul va fi axat pe viața practică



a locuitorilor unui oraș, pe nevoile acestora (mâncare, haine, adăpost). Comportamentul acestora împreună cu informațiile detaliate din meniu vor permite jucătorului să cunoască imediat nevoile cu care se confruntă populația și să ia măsurile necesare. ANNO 1503 va fi lansat în octombrie 2001, Sunflowers anunțând că echipa care se ocupă cu acest proiect va fi completată de un programator AI.

Trade Wars: Dark Millenium - Realm Interactiv

Realm Interactiv, unul dintre cei mai mari producători de jocuri multiplayer, a anunțat realizarea unei versiuni modernizate a lui Trade Wars 2002. Realm a cumpărat recent drepturile de a folosi numele de Trade Wars de la Epic Interactiv Strategy, iar jocul se va numi Trade Wars: Dark Millenium. Acesta va fi un MM-POG, în genul lui Asheron's Call, doar că nu va fi un RPG, ci un joc de strategie dezvoltat într-un univers compus din mii de jucători.



Jocul va necesita construirea unor rute comerciale, formarea corporațiilor și a imperiilor. Jucătorii vor dispune de culturi diferite, fiecare cu abilități speciale, aflate într-o continuă luptă pentru putere. Spațiul disponibil va fi o imensă lume 3D virtuală, cu mii de planete și spații intergalactice, în care vom putea să muncim pentru resurse, să le furăm sau să le obținem prin lupte cinstitute. Lansarea va avea loc în ultimul trimestru al anului 2001.

Echelon - varianta multiplayer

Buka, distribuitorul, și MADia, producătorul, amândouă fiind nume importante în lumea jocurilor din Rusia, au organizat un test al multiplayer-ului Echelon. Acesta este un simulator de zbor, aflat în stadiul beta de dezvoltare și a fost testat de douăzeci de jucători. Se pare că varianta finală va permite ca numai șaisprezece jucători să joace în același timp. La lansare, în Rusia, va purta numele de Storm.



Deathmatch-ul din Echelon diferă mult de celelalte jocuri de rețea, pentru că nu vor conta doar aptitudinile de shooter, ci o mare importanță o vor avea și cunoștințele de pilotaj. Un bun pilot va ști întotdeauna să manevreze avionul astfel încât să obțină de la început o poziție favorabilă în luptă. Echilibrul jocului este perfect, existând trei tipuri de nave aeriene, fiecare tip având patru sau cinci modele diferite, fără ca una din ele să fie cu mult mai bună decât celelalte.

The Sims: House Party - Electronic Arts

Electronic Arts a dezvoltat imagini din *The Sims: House Party*, o dezvoltare a foarte popularului joc *The Sims*. Aceasta va fi a doua evoluție a celui mai bine vândut joc din anul 2000, după *The Sims: Livin' Large*, care a apărut anul trecut în septembrie. *House Party* va adăuga multe costume noi, o diversitate și mai mare de obiecte, care vor putea fi găsite în interioare; exterioarele din joc vor avea noi arhi-



tecturi, iar decorațiunile, după cum se poate vedea din imagini, vor fi uimitoare. Jucătorii vor putea să organizeze petreceri virtuale cu personajele lor, la care să-și invite prietenii. Sunt curios să văd ce vor avea vecinii de spus despre ringul de dans flancat de boxe puternice, bufetul din care dau băuturile afară și taurul mecanic pentru testarea aptitudinilor de rodeo. Expansion-ul va fi lansat în această primăvară.

Asheron's Call - continuarea

Microsoft a anunțat că a semnat un contract cu **Turbine Entertainment Software** care a lucrat la continuarea lui *Asheron's Call* încă de la lansarea acestuia acum un an de zile. Adam Waalkes, managerul responsabil de jocurile MMRPG (Massively Multiplayer Role Playing Games) de la **Microsoft**, a declarat că această direcție este una dintre cele mai importante care se anunță pe piața jocurilor, iar cea mai bună ofertă a lor o constituie linia *Asheron's Call*. După succesul de care s-a bucurat acest joc în comunitatea gamerilor online, nu este de mirare că distribuitorii s-au grăbit să anunțe continuarea. David Bowman, directorul de la Turbine, s-a arătat foarte încântat de acest acord, afirmând că nu trecea o zi fără să fie întrebat dacă vor face o continuare la *Asheron's Call*.



The Moon Project - Games Studios (gold)

Games Studios a anunțat că a terminat continuarea la *Earth 2150*, una dintre cele mai reușite strategii 3D în timp real ale anului 2000, continuare va ajunge în magazine în această lună. *The Moon Project* folosește un engine modificat al lui *Earth 2150* care permite o imagine mult mai bună a fiecărei unități decât predecesorul. Deși cele trei facțiuni din joc provin din primul, au fost incluse noi unități precum

artileria, submarine nucleare de construcție rusescă, și generatoare de cutremure. În completare, fiecare hartă din campaniile disponibile este inspirată după locații reale: San Francisco, München.

Imaginile ne demonstrează că nu s-a renunțat la supermașinile care zdrobeau totul în cale și, probabil, nici la scenariul cataclismului mondial la care este expusă omenirea.



flash

Sega pe PC

Distribuitorul britanic **Empire Interactive** a anunțat încheierea unui acord cu **Sega** pentru a distribui versiunile PC ale simulatorului de pescuit *Get Bass* și cursei de motociclete *Sega GT* în Europa. Ambele jocuri vor fi transformate pentru PC de **Sega** și vor fi disponibile prin iulie 2001. Anunțul vine după recenta decizie a lui **Sega** de a se concentra pe ceea ce știu mai bine — realizarea de jocuri — și de a sprijini mai multe formate pentru acestea. Nu este primul pas al lor în această direcție, după ce au lansat deja o variantă PC a lui *The Typing of the Dead* și în martie vor lansa *House of the Dead 2*.

Battle Of The Planets

Headfirst Productions a obținut licența pentru a realiza un joc pe PC inspirat din serialul de desene animate *Battle Of The Planets*. Animația urmărește aventurile a cinci orfani foarte curajoși care apără galaxia de invazia extraterestră și de planurile malefice ale lui Zoltar. Numele primului joc nu se cunoaște încă, dar fără îndoială va conține și numele desenului animat pentru o mai bună popularizare. Lansarea lui va fi prin anul 2002, deci nu vă așteptați să-l găsiți prea repede prin magazine.

Diablo cheamă în justiție

Blizzard Entertainment și **Havas Interactive** au înaintat un proces împotriva lui **New Line Cinema**. Obiectul procesului constă în intenția lui **New Line** de a realiza un film numit *Diablo*. Filmul este în producție de anul trecut din decembrie, cu actorul **Vin Diesel** în rolul principal. **Blizzard** intenționează să realizeze propriul lor film cu acest nume, film care va fi o adaptare după jocul cu același nume. Un al doilea film cu numele de *Diablo II: Salvation* este de asemenea în proiect, mai ales pentru că **Blizzard** deține drepturile de autor pentru acest nume.

flash

Electronic Arts se extinde

EA.com a anunțat achiziția site-ului pogo.com, un site care oferă jocuri de familie precum jocurile de cărți, puzzle, arcade, jocuri de cuvinte și cazinouri virtuale în care nu există nici un risc de a pierde banii. EA.com s-a arătat foarte încântat de posibilitățile pe care le oferă acest site, de modul în care s-a dezvoltat și a reușit să atragă un număr mare de vizitatori. Intenția firmei este de a completa cu acesta gama de oferte pe care o va avea, incluzând aici Majestic, Harry Potter și The Sims Online. Toate acestea speră să îi aducă poziția de lider și să atragă în mod special femeile și adulții de peste 35 de ani.

Star Wars Battle-ground

LucasArts a încheiat o alianță cu Ensemble Studios pentru a realiza o nouă strategie în timp real. Se pare că jocul se va numi Star Wars Battleground. Engine-ul care va fi folosit este din tehnologia proprie a lui Ensemble Studios. Cel care îi va ajuta va fi designerul care a lucrat la Age of Empires. Implicarea lui în proiect este de bun augur pentru ceea ce își doresc cei de la LucasArts să realizeze. Lansarea jocului se așteaptă să aibă loc în toamna anului 2001.

Sims încă în top

La mai mult de un an de la lansarea lui la începutul lui 2000, jocul realizat de EA, The Sims, se află în continuare în fruntea celor mai bine vândute jocuri. Jocul ocupă acest loc de ceva vreme, iar expansion-ul, The Sims: Livin' Large, ocupă locul doi de peste două luni. Roller Coaster Tycoon de la Hasbro Interactive se află între primele zece de la lansarea lui din martie 1999, iar acum îl regăsim pe locul trei. Al patrulea loc a mers la NASCAR Racing 4 creat de Papyrus, iar pe locul cinci se află Hoyle Casino 2001. Acest top a fost înregistrat la momentul încheierii ediției.

Serious Sam: The First Encounter (imagini noi)

Vă prezentăm luna trecută unul dintre cele mai interesante jocuri din ultimul timp din estul Europei, first person shooter-ul *Serious Sam*. Avem câteva imagini noi din acesta, un joc a cărui versiune demo a încântat și redacția LEVEL, dar a întrunit și aprecierile criticilor și producătorilor din restul lumii. Jocul dispune de un engine foarte puternic și o grafică excelentă cu lumini și umbre de tot felul, o mulțime

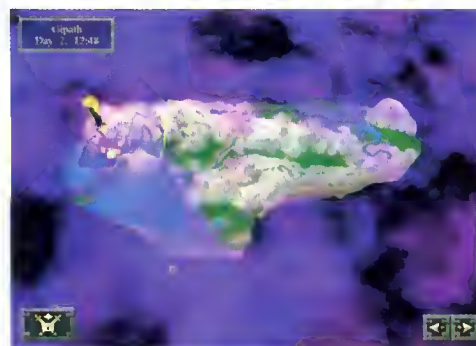


de monștri SF de ucis, o groază de arme puternice și nimic altceva decât o luptă continuă pentru supraviețuire. Distribuitorul Take 2 a anunțat că jocul va apărea imediat, în această primăvară.

De asemenea, numele jocului a fost schimbat în ultimul moment. El se va numi *Serious Sam: The First Encounter*, ceea ce înseamnă că o continuare este deja programată.

Evil Islands - Nival Interactive (demo)

Nival Interactive a lansat demo-ul pentru *Evil Island*. Compania este din Rusia și s-a ocupat până acum de o serie care a dezamăgit: *Rage of Mages*. De data aceasta însă, Nival ne-a surprins prin ceea ce pare a fi un impresionant RPG 3D. Cu o grafică ce se anunță promițătoare, o poveste interesantă, personaje amuzante și un gameplay atrăgător prin quest-urile simpatice, jocul pare să fie o provocare pentru mai târziu. În versiunea demo găsim prima dintre insulele disponibile și

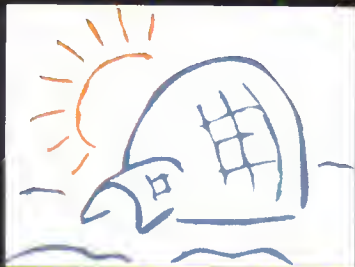


câteva dintre quest-uri. Povestea începe cu un fel de amnezie pe care o ai când te trezești într-un loc total necunoscut, fără să ai idee cum ai ajuns aici și fără să știi măcar cine ești. Primul quest va fi pur și simplu să supraviețuiești pe această insulă, numai după aceea vine greul de a afla adevărul despre tine. Puteți găsi demo-ul la adresa www.3dfiles.com/games/evilislands.shtml.

DroneZ - Zetha gameZ

Zetha gameZ are în producție unul dintre jocurile care se anunță ca un mare succes încă de pe acum. Este vorba despre *DroneZ*, primul joc a cărui acțiune se va petrece în cyberspace. Personajele acestui joc vor fi hackerii, spectaculoase bătălii virtuale vor fi vizualizate prin acest inovativ joc de acțiune. Ceea ce se anunță cu adevărat specială este grafica acestui joc, care va fi suportată de ultima placă de la NVIDIA a cărei lansare a fost anunțată: GeForce 3. Varianta demo a acestui joc se va găsi și pe CD-ul demo oficial de la GeForce 3. Se pare că această placă grafică va oferi jocului posibilități care nu au mai existat până acum în redarea detaliilor, a texturilor, a luminii și a umbrelor, o animație superioară la tot ce s-a văzut până acum.





LEVEL
Fans Camp
2001
Te așteptăm în august!

Tombola **LEVEL** și **best** computers



Și în acest număr vă oferim un premiu împreună cu Best Computers: RPG-ul Planescape Torment.

- 1 Ce titlu bazat pe universul AD&D, la fel ca și Planescape Tournament, este prezentat în numărul acesta?
A) Baldurs Gate b) Icewind Dale: Heart of Winter C) Neverwinter Nights

Tombola **LEVEL** și **best** computers

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,
2200 Brașov.
4/01

1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

flash

Take-Two crește

Take-Two a anunțat o creștere importantă a profitului net pe ultimele patru luni, care se ridică la 8 milioane de dolari. Ca urmare a succesului, compania a deschis trei noi filiale, care speră să o așeze pe postul de lider în distribuția mondială a jocurilor. Take-Two se așteaptă ca această creștere să se manifeste și mai târziu, când vor lansa *Serious Sam* și *Tropico*, iar în al doilea semestru al anului să lase pe piață cu alte nume mari, precum *Duke Nukem Forever*, *Myth III*, *Max Payne* și altele.

Xbox

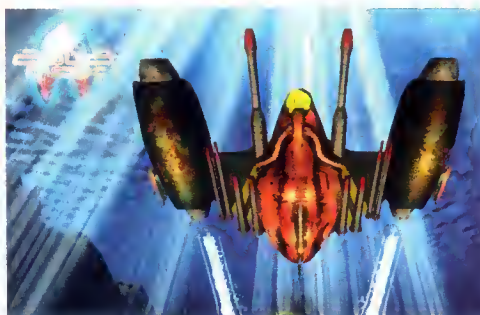
Compania canadiană Teratel și Microsoft au încheiat un acord prin care anumite componente oferite de prima vor contribui la realizarea Xbox. Se pare că este vorba despre tehnologia Eye FX 3D de care dispune aceasta. Din alte contracte pe care Teratel le-a încheiat anterior cu producătorii de console ne putem da seama că este vorba despre un proiect al acestora, numit TIN, ce va permite înțocarea cu 360 de grade într-un mediu 3D. Acest proiect TIN va fi modificat pentru a fi compatibil cu Xbox.

Civilization III

Firaxis Games a publicat pe site-ul oficial noi informații despre *Civilization III*. Sistemul diplomatic al acestuia va fi complet diferit de cel al predecesorilor. Interfața cu care va interacționa jucătorul se va modifica pentru o mai rapidă accesare a căsuțelor de dialog. Vom putea încheia tratate foarte detaliate prin care să schimbăm aur, bunuri, tehnologii, orașe, unități militare, să construim infrastructura pentru comunicații. Un număr nou de tratate diplomatice va fi adăugat pentru a răspândi pacea pe glob. De exemplu, un tratat cu Zulușii poate include neagresiune, un pact de protecție mutuală, un drept de trecere și un embargo economic impus Franței.

AquaNox - Massive Development

La patru ani de la senzaționalul succes cu *Archimedean Dynasty*, **Massive Development** a anunțat continuarea acestuia cu *AquaNox*. În jurul anului 2666 omenirea a transformat suprafața Pământului într-o zonă nelocuită, iar civilizația s-a așezat în adâncurile oceanului. Dorința de putere este cea care dă naștere la lupte în adâncurile oceanului, unde aventurieri și mercenari bântuie, o lume sub ape fantastică



și foarte detaliată, excelent realizată. Jucătorul va fi Emerald „Dead-Eye” Flint, un comandat de submarin prins în mijlocul luptelor cu monștrii marini, trebuind să facă față rebelilor și dezastrelor naturale pe care numai apa le poate produce. Ceea ce impresionează în acest joc este grafica excelentă, prezentarea detaliată a orașelor subacvatice și a întregii lumi de sub ape.

IL-2 Sturmovik - Maddox Games

Maddox Games a ajuns la varianta pre-beta a următorului joc: *IL-2 Sturmovik*. Distribuitorul jocului era **Blue Byte**, dar de când aceasta a fost preluată de **Ubi Soft Entertainment**, de destinele lui se va ocupa ultima firmă în cauză. În cadrul jocului vom putea pilota IL-2 și avioane derivate din acesta, precum și multe alte avioane de construcție rusească și germană. Când zbori pe IL-2 va trebui să ataci



coloanele de tancuri germane și să te descurci printre ucigătoarele Bf-109. **Maddox Games** s-a concentrat foarte mult în a crea detaliile terenurilor, de aceea este unul dintre puținele jocuri ale genului care prezintă pădurile și clădirile într-o metodă realistă. Nuanțele norilor și ale albastrului cerului creează de asemenea o puternică impresie de realitate.

Doom III - Id Software

John Carmack de la **Id Software** a dezvăluit pentru prima dată engine-ul pe baza căruia se va realiza viitorul *Doom III*. *Doom* este cel care a revoluționat first person shooter-ul, stând la baza celor pe care le jucăm astăzi. A fost primul care a introdus grafica 3D. Prezentarea viitorului joc al seriei a avut loc cu ocazia expoziției Macworld 2001 din Japonia. Engine-ul a fost testat pe un GeForce 3 (se pare că cei de la



NVIDIA au început o campanie serioasă de implementare a ultimului produs). Imaginile prezintă o grafică foarte bună, care cu noul engine va aduce fără îndoială îmbunătățiri jocului. Creatorii promet că acest lucru se va simți în rezoluția jocului, dinamica acestuia, controlul care va fi cu mult mai ușor. Imaginile ne arată că jocul nu poate să ne dezamăgească, armele devin tot mai sofisticate, iar decorul pare inspirat din scenariile SF.

Valhalla Chronicles - Paradox Entertainment AB

Paradox Entertainment, companie care a lansat până acum *Svea Rike 1* și *2*, *Europa Universalis*, are în pregătire acum câteva jocuri: *Valhalla Chronicles*, *Airfix Dogfighter* și *Warzone Online*. *Valhalla Chronicles* este un RPG care se petrece într-o lume mitologică a vikingilor în jurul anilor 800-1000. Jocul se va baza pe o povestire vikingă ce va include descoperiri, aventuri și lupte. Acțiunea se va petrece în Miklagard (Constantinopol), Vin-



land (în America de Nord), Valhalla, Svartalfheim, Hel și Muspelheim. Vor fi patru eroi în joc, iar cu fiecare vei putea interacționa cu oameni și zei. Va trebui să-ți alegi prietenii cu grijă pentru a completa misiunile. Te vei întâlni cu zeul tunetului, Thor, cu înțeleptul Odin, zeu al magiei, și cu Loke, personajul negativ, jumătate zeu, jumătate uriaș.

Star Trek Voyager: Elite Force mission pack

Raven Software se pregătește de lansarea mission pack-ului la *Star Trek Voyager: Elite Force*. Este vorba despre noi moduri care vor fi introduse online la First person shooter SF ce folosește engine-ul de la *Quake III Arena*. Cele două moduri sunt Asimilare și Eliminare. În Asimilare, o echipă a Federației va lupta împotriva uncii a Borg-ilor. Ultima rasă dispune de o armă care poate asimila membrii Federației, tocmai de aceea misiunea acestora va fi de a asimila întreaga rasă umană. Federația, în schimb, va lupta pentru distrugerea reginei Borg-ilor, cea care le coordonează toate mișcările. În Eliminare situația este alta. Ultimul om care rămâne în picioare câștigă, în timp ce echipa care va fi distrusă prima va pierde lupta. Două noi reguli vor fi introduse, acestea variind între ele. În Action Hero unul dintre jucători începe cu toate armele, în timp ce ceilalți



trebuie să descopere cele mai puternice arme. În Disintegration fiecare jucător pornește cu un compression gun și fiecare lovitură este considerată o dezintegrare.

flash

Geneforge - RPG

Spiderweb Software, care au creat *Exile*, au anunțat un nou RPG, numit *Geneforge*, în care jucătorii își vor construi singuri aventurile. Povestea jocului va fi deschisă oricărui final, va avea grafică pe 16 biți, caractere animate și posibilitatea de a crea o armată letală de creaturi foarte loiale. Jucătorul va fi un fel de vrăjitor foarte puternic care poate crea personaje în stare de orice, dar într-un mod foarte ciudat este răpit și se încearcă smulgerea unor secrete de la el. Jocul va fi lansat la sfârșitul lui 2001 sau în primăvara lui 2002.

Droidarena online

Digital Adrenalin Injection lucrează la un multiplayer online: *Droidarena*. Jucătorul va trebui să construiască cel mai puternic și mai avansat robot din lume, să îl doteze cu arme, scuturi, rachete, radare, să îl programeze pentru a lua cele mai bune decizii și apoi să-l urmărească cum se luptă în arenă cu alți roboți. Se vor putea crea clanuri și angaja lupte între acestea. Se poate paria pe victoria robotului tău și se poate plăti oponentul ca să piardă. Jocul va fi gratuit, jucătorii trebuind doar să acceseze site-ul pentru a-l juca.



Tombola LEVEL și Sony



Zece jocuri pentru PlayStation Jackie Chan Stuntmaster își așteaptă câștigătorii.

1 Despre ce federație de wrestling este vorba în Backstage Assault?

A) WWF B) ECW C) WCW

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1

4/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



Mai puțină pregătire și mai multă luptă într-un RTS magic

Este evident că multiplayer-ul are tot mai mult succes. Gamerul a cam început să se plictisească în fața calculatorului, singur. AI-ul nu este încă o soluție: e prea slab. O dată ce i-ai învățat mișcările stereotipe, a-l șterge de pe suprafața monitorului devine o chestiune de timp. În plus, are mult mai mult farmec să fii conștient că învingi un oponent uman mult mai inteligent decât progenitura gânditoare a producătorilor jocului cu pricina. Luați, de pildă, *Starcraft* sau *Delta Force*, jocuri ce nu prea atrag pe nimeni în singleplayer, dar care, în multiplayer, sunt absolut dementiale (toată lumea știe câte Internet cafe-uri au gemut sub tropotul necruțător al hydre-lor sau sub șenilele tancurilor).

Multiplayer este deci cuvântul înepulului de mileniu în industria jocurilor pe calculator. Accesul la Internet devine din ce în ce mai facil în occident, ba chiar obligatoriu. În plus, ratele de transfer pe care le înregistrează vecinii noștri din vest par tocmai bune să fie puse la Peci (Ce-i cu gluma asta, dom'le? Trei mega pe secundă!?!). În aceste condiții, jocurile online au un succes furibund (*EverQuest* a fost jucat simultan de 80000 de

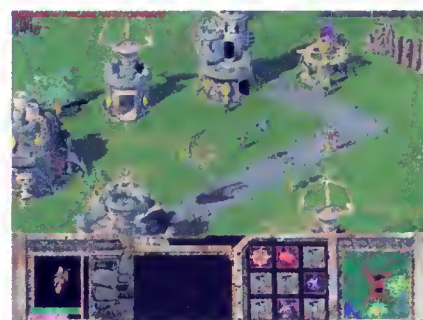
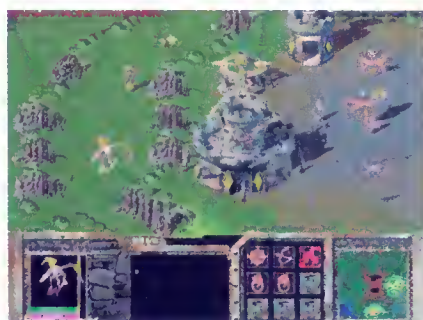
oameni în noaptea de Revelion). Un producător/distribuitoare care ignoră în zilele noastre importanța multiplayer-ului comite probabil o eroare fatală. În schimb, s-ar putea ca o firmă care ia în considerare doar multiplayer-ul să mizeze un pic cam mult pe acest aspect (gamerului îi place să dea show-uri în public, dar la intimitatea lui tot nu renunță, orice-ar fi). **Ethermoon Entertainment** s-a decis să riște totuși, și de aceea se află momentan în producție un RTS exclusiv pentru multiplayer: *Strifeshadow: Tournament Edition*.

Online, offline, online, offli...

Și tot așa. Asta au făcut până acum posesorii de RTS-uri care mai aveau și acces la Internet. Ani întregi *Battlenet*-ul a fost martorul alianțelor, bătăliilor epice, miliardelor de minerale și tonelor de vespene care s-au consumat prin intermediul jocului de la **Blizzard**. Există însă întoarcerea la intimitate: un AI primitiv și agresiv aștepta liniștit să fie copleșit de un jucător care nu mai apărea, pentru că, pur și simplu, nu mai avea chef. Ce

rost mai are să te bați cu viteza de reacție a computerului când poți lupta împotriva deciziilor inteligente ale unui jucător uman? Iată de ce alternanța online-offline tinde să dispară. Ce rost mai are ca firma producătoare să mai cheltuiască cine știe ce sume astronomice doar pentru arhitectura unui AI care, oricât ar fi el de complex, nu poate fi decât mai rapid, dar în nici un caz mai inteligent chiar decât unui jucător uman de capacitate intelectuală medie? Mai bine se cheltuiește mai mult pe grafică 3D, nu?... Nu prea! 3D a însemnat pentru mulți apusul plăcerii adevărate de a juca. Controlul camerei/punctului de vedere asupra câmpului de luptă face ca atenția acordată jocului în sine (ca tactică, management, feeling deci) să fie mult diminuată. Nu vi s-a întâmplat ca, până să vă lămurii unde vă sunt unitățile și unde sunt inamicii, verdictul luptei să fi fost deja dat și asta doar pentru că nici măcar nu ați văzut bine ce s-a întâmplat?

Ei bine, cei de la **Ethermoon Entertainment** (un grup de entuziaști fără prea mulți bani la dispoziție, dar foarte bine organizați) au încercat să aibă în vedere toate aceste aspecte și multe altele pe





deasupra. *Strifeshadow* va fi un joc cu o grafică asemănătoare cu cea din *Starcraft* sau *Age of Kings*, deci 2D, tocmai pentru a permite jucătorului să-și focalizeze atenția asupra acțiunii și nu asupra controlului asupra perspectivei (Iată o companie care ia atitudine împotriva curentului general!).

Povestea este una foarte minuțios realizată (11 capitole mari și late, un roman în toate puterea cuvântului, surprinzător de bine scris): într-un tărâm magic, unde oamenii și elfii se luptă pentru dominație, intrevine un fel de apocalipsă care, sub titlul generic de *Strifeshadow*, începe să facă ravagii. Primele efecte evidente sunt transformarea oamenilor într-o rasă blestemată (The Accursed), iar a elfilor în Dark Elves. În joc va exista și o a treia rasă, necunoscută încă. Cei mai interesanți mi se par blestemații, nu pentru că m-aș omori după „nemorți”, magie neagră și cimitire, dar am găsit în povestea lor o explicație „plauzibilă” pentru fenomenul „vieții cadaverice”. Ființele din lumea jocului trăiesc pentru că au o particulă înfimă de Aether (un fel de suflet). În clipa în care mor, acest Aether (care este una din cele trei resurse din joc, alături de Ikon și Arikon, două minerale ce compun zăcămintele care pot fi exploatate simultan în aceeași mină) se întoarce în natură. Ei bine, *Strifeshadow* este ceea ce face ca Aether-ul să nu poată „pleca” din ființa care moare și astfel, deși fiziologic moartă, creatura trăiește în continuare, în chinuri, dar aptă să urmeze ordinele necromanților și ale dragonilor.

Elfii sunt, pe de altă parte, vii în toată puterea cuvântului și, în plus, sunt foarte apropiați de natură. Dark Elves au unități foarte eficiente pentru ambuscade. Fiind aliați cu Treants-ii (copaci gânditori și mobili), elfii se ascund în păduri și de acolo hărțuiesc caravanele oamenilor. În plus,

sunt foarte buni țințași, au chiar arcuri cu „lunetă” (un cristal prelucrat) și pot lovi ținte mișcătoare de la distanțe ridicol de mari. Forța lor brută stă în aliații lor, hoarde de gremlini aruncători de grenade și sulitași.

Tactică, în sfârșit

Genurile RTS și RTT încă stau departe unul de celălalt și **Ethermoon Entertainment** încearcă să acopere această prăpastie. În primul rând, s-a terminat cu luptele de douăzeci de secunde care se dau după o jumătate de oră de pregătire. Și măcar dacă ar fi lupte serioase! Ceea ce se întâmplă acum în RTS-uri este MĂCEL, fără logică. Ideea de bază este să ai mai multe unități și mai puternice decât are inamicul. În *Strifeshadow: Tournament Edition* situația se schimbă. Absența AI-ului a permis în sfârșit producătorilor să gândească jocul ca human-oriented. Și cum omul se laudă că esența lui este „Cogito” și nu „Manufacturo, upgrade et măcelăro ergo sum”, în *Strifeshadow* gamerul are în sfârșit ocazia de a-și etala calitățile strategico-TACTICE. În primul rând, va conta direcția din care vine atacul, așa că manevrele de învăluire vor avea în sfârșit un sens. Unitățile vor deceda mult mai repede dacă primesc loviturile în spate sau în lateral (unde armura este mai slabă) decât în față. În plus, se știe că, în RTS-urile de până acum, unitățile, dacă primesc ordin să ajungă în mijlocul bazei inamice și sunt suficient de puternice pentru a rezista loviturilor primite până acolo, sunt în stare să atace chiar și clădirea principală. În *Strifeshadow* lucrurile s-au schimbat radical. O luptă înseamnă mult mai mult decât simpla ciomăgeală programată. Dacă un grup de inamici îți atacă unitățile, acestea nu vor mai putea trece mai departe, pentru că sunt „prinse” în luptă. O dată angajată în conflict, o unitate luptă cu o alta până când una dintre ele (de)cedează.

În al doilea rând, sunt capcanele. În majoritatea RTS-urilor, singurele măsuri defensive posibile erau construirea zidurilor și a turnurilor de apărare și comasarea arcașilor. În *Strifeshadow* există capcane bine ascunse, care pot distruge planurile grandioase ale unei ofensive de proporții. Cu alte cuvinte, poți să produci mii de unități, dar dacă nu ai grijă ca ele să ajungă cu bine la obiectiv, le produci degeaba.

În *Strifeshadow* vor exista și multe vrăji, dar până la apariția jocului, majoritatea rămân secrete. Sunt însă câteva cunoscute. Una dintre ele produce unităților inamice dureri intense și le încetinește foarte mult. O alta este obținută prin *Cataclysm Ritual*, când mai multe unități warlock (Dark Elves) se adună, incantează și produc una din cele mai distrugătoare magii din tot jocul (și care afectează unitățile inamice și pe cele aliate în aceeași măsură). Dezavantajul este că în timpul ritualului warlocii implicați sunt mai mult decât vulnerabili, așa că folosirea acestei vrăji prezintă și riscuri.

Mai sunt foarte multe de spus despre *Strifeshadow*, dar cel mai bine ar fi să așteptăm jocul și abia după aceea să numărăm calitățile, defectele și inovațiile. Până atunci, reinstalați *Starcraft*-ul și ascuțiți-vă urechile.

Mike

DATE
TEHNICE

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Ethermoon Entertainment

DISTRIBUITOR: Ethermoon Entertainment **OFERTANT:** N/A

SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 128 MB RAM

ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** Primăvara 2001



Nori negri se adună deasupra istoriei...

Câteodată, când mergi pe stradă și privești obosit în vitrinele suprapopulate cu produse care mai de care mai exotice și de pe țărâmburi cât mai îndepărtate, stai și te întrebi oare ce se întâmplă, de ce se întâmplă, de când se întâmplă. Oriunde mergi, vei fi asaltat vizual, tactil sau auditiv de lucruri, fapte sau evenimente care nu au absolut nimic de-a face cu cultura și civilizația noastră autohtonă. Muzica nu mai este a noastră, literatura nu mai e a noastră, filmele nu mai sunt ale noastre... până și sărbătorile am ajuns să le importăm (vezi Halloween sau Valentine's Day). Așa e moda acum, să ignorăm tot ce e al nostru și să ne lăfăim în comoditatea și obscurul vieții americane sau occidentale fiindcă am văzut la televizor că ei o duc mai bine. Măcar dacă am reuși să o facem cum trebuie.

De câțiva ani buni, acel izvor nesecat de inspirație și vise, care se numește Ame-

rica sau Occident pentru unii, a picat prada un unui nou gen de divertisment: jocurile on-line. Chiar aseară urmăream un documentar pe Discovery Channel, în care o mână de psihologi încercau să explice atracția fantastică pe care o exercită acest gen de jocuri asupra publicului american și nu numai. Comparându-le cu filmele, jocurile sunt considerate un mediu în care omul (jucătorul) re trăiește cele mai frumoase vise sau cele mai crunte coșmaruri ale sale, elemente ce duc la degajarea unei cantități imense de adrenalină... dar să nu intru prea mult în detalii medicale. Spre deosebire de filme, jocurile permit publicului să devină parte activă a scenariului, a aventurii, modelând-o după personalitatea și dorința fiecăruia, ceea ce face ca suspansul și emoțiile să fie, implicit, mai puternice. Încet dar sigur, moda jocurilor on-line a început să câștige adepti și în rândul românilor, deși

aceștia încă se mai confruntă cu o problemă destul de serioasă: lipsa cărților de credit cu care să plătească cei 10 USD lunar. Dar cum românul este inventiv, a reușit el să se descurce cumva. Deja avem în țară jucători de *Everquest* sau *Asheron's Call*, ceea ce face ca proiectele anului acesta, dintre care v-am prezentat până acum o mulțime să aibă șansa unui public foarte călduros aici la noi. Chiar dacă **Wolf Pack Studios** nici nu cred că știu unde se află România pe hartă, nu înseamnă că nu vom juca sau măcar încerca MMORPG-ul pe care aceștia se pregătesc să-l lanseze spre sfârșitul acestui an (deja se află în stadiul de beta test).

O picătură de magie

Shadowbane aduce în lumina reflecțiilor Aerynth, un continent magic.



situat într-o lume fantastică plină de crea-turi ciudate, rupte parcă din legendele străvechi. Mlaștinile continentului col-căie de Grobolzi, cavernele munților sunt stăpânite de uriașii Trolli, în timp ce ste-pele sunt călcate de triburi migratoare de orci sau ogri. Nici orașele nu mai sunt locuri sigure, Skrellii, creaturi jumătate oameni, jumătate șobolani scoțând din ce în ce mai des nasul din subterane. Pădurile au încetat să ne mai bucure cu susurul izvoarelor și ciripitul păsărelelor, în locul lor făcându-și loc urletele și răge-tele prădătorilor alături de strigătele de agonie ale celor suficient de naivi să se aventureze singuri atât de departe. Cu-rând, Aerynth a devenit paradisul aven-turierilor, hoților, asasinilor, eroilor (fie ei „evilitici” sau „goodilitici”). Rase, care au reușit să-și dezvolte cât de cât o inteli-gență, au început să-și impună autorita-tea. Imperii s-au clădit, imperii s-au des-trămat; s-au construit citadele mărețe pentru ca apoi să cadă în ruine, îngropate sub nisipurile deșerturilor. Oamenii, pi-



ticii, elfii, giganții sunt doar câteva dintre civilizațiile care au reușit să impună un pic de autoritate și să clădească câteva oaze de liniște în vârtoarea evenimen-telor. Legendele ținutului vorbesc însă și de alte rase, a căror inteligență, fero-citate sau putere (după caz) întrece orice imaginație. Centaurii sau minotaurii sunt creaturi respectate și temute din această cauză, însă au trecut multe veacuri de când nu au mai fost observați de călătorul ocazional (de vreme ce accesul la ele e rezervat. Să înțelegem că doar adminis-tratorii vor putea juca cu ele!?!).

Și o cărămidă

Ideea în jurul căreia a fost construit întregul scenariu pentru *Shadowbane* este cea de PvP (Player versus Player), mergând chiar mai departe spre GvG (Guild versus Guild). Diversele rase din joc vor avea acces la un o varietate tot atât de mare de clase de personaje (nu toate clasele însă vor fi disponibile pen-tru orice rasă). Dar fiecare jucător își va putea construi caracterul după propria plăcere (hibridii nemaifiind de domeniul fantasticului). Pe lângă aceasta, orice ju-cător va putea adera la o asociație (Guild), echivalentul monarhiilor din

Asheron's Call. Ceea ce face jocul inte-resant din acest punct de vedere (pro-ducătorii fiind cei care au și accentuat că își doresc un joc în care Guild-ele să joace un rol important) este faptul că oricare dintre aceste Ordine Cavale-rești pot stăpâni orașe. Aerynth se bucură deja de prezența a nenumărate orașe, dintre care un număr, relativ restrâns, sunt adevărate fortărețe care pot deveni baze de comandă ale acestor asociații.

Administratorii serverelor vor păstra totuși sub control câteva dintre orașele cele mai importante. O asociație ce stăpânește un oraș este deja puternică, însă cea care deține mai multe astfel de citadele deja formează un imperiu, de unde apar toate problemele specifice (gen taxe, revolte etc., lăsate toate la îndemâna jucătorului). Produ-cătorii se străduiesc acum, în această sesiune a beta testului, să definitiveze caracteristicile specifice claselor și raselor astfel încât construirea unui personaj perfect să fie cât mai dificilă. Acest lucru se dorește tocmai în ide-ea de a avantaja formarea Guild-elor, cu cât jucătorului îi este mai greu să se descurce singur cu atât mai dornic va fi să adere la o astfel de organizație. Jucătorii din cadrul asociațiilor vor avea un lider, din rândul lor, precum și diverși aghiotanți, lo-cotenenți, mâini drepte sau asasini din umbră. Toate rangurile vor fi primite în funcție de realizările și importanța fiecăruia în cadrul grupului, cu excepția acelor titluri nobiliare care au cerințe speciale (cum ar fi stăpânirea unei fortărețe). Printre atributele personajelor, vom întâlni una nouă „Tactical Com-



mand”, utilă mai ales celor care dezvoltă calități de comandant sau lider. De vreme ce producătorii speră să se ajungă la ade-vărate războaie de supremație între Guil-de (motiv pentru care s-au și introdus echi-pamente de asediu cu care să străpungă zidurile orașelor), această comandă va permite „ofițerilor” să emită ordine tactice care să fie executate de compo-

nenții batalionului. În ceea ce pri-vește restul atributelor și specializărilor personajelor, producătorii au fost destul de zgârciți în detalii. Printre lucrurile care au transpirat se numără și posibilitatea ca întărirea acestora să se efectueze doar la o creștere în nivel, precum și acela ca experiența să fie câștigată numai prin uciderea adversarilor. Să sperăm, pentru binele jocului și al nostru, că aceste ele-mente să fie doar simple speculații deoa-rece în fața altor jocuri precum *Horizons* sau chiar *Asheron's Call* la care orice activitate generează sau va genera expe-riență, în timp ce atributele vor crește proporțional cu gradul lor de utilizare, *Shadowbane* se va trezi cu un handicap serios.

Trecând totuși peste acest subiect, asupra cărora producătorii oricum nu au adoptat încă o poziție oficială, putem spune că *Shadowbane* este un proiect care promite a fi ceva într-adevăr spe-cial. Dintr-o dată, scenariu în care un lider aflat la plimbare sub escortă se trezește cu o săgeată între omoplați sau cele în care armate de sute de indivizi asediază și pradă orașele împrăștiind teroare și distrugere nu mai sunt doar opera unor creiere bolnave, ci vor deveni reale, palpabile.

Claude

DATE
TEHNICE

GEN: MMORPG **PRODUCĂTOR:** Wolf Pack Studios

DISTRIBUITOR: TBA **OFERTANT:** N/A

SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM

ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** Toamna 2001



Obsesia americanilor cu acele comics (știți voi, benzile desenate în care omul de rând, vecinul de la parter, colegul de la muncă se dovedește a fi un super-erou cu puteri și abilități supranaturale) este probabil prea puțin înțeleasă de noi. Cu toate acestea, trebuie să recunoaștem, există în fiecare dintre noi un mic erou încercând să iasă la suprafață. Și oricât am încerca noi să negăm chestia asta, tare ne-ar mai plăcea să putem smulge un stâlp de telegraf și să-i arătăm noi șmecherului ăluia care ne cere bani în fiecare zi. Da, dragii mei copii, domni și domnișoare, acesta este un joc pentru toți asupriții acestui neam și nu numai!

Noua metodă de refulare...

... este dezvoltată de **Irrational Games**. Vă sună cunoscut acest nume? Ar trebui... Nu de alta, dar este aceeași echipă din spatele jocului *System Shock 2*.

Acum, că v-am atras iremediabil atenția, să intrăm în detalii.

Povestea jocului este una clasică pentru benzile desenate. O rasă de alieni răi și urâți pornesc să distrugă tot ce este bun și frumos în univers. Și cum Pământul anilor '60 nu putea scăpa de această oroare, iată că alienii se decid să prefacă scumpa noastră planetă în praf și scrum... la propriu și la figurat. Planul lor este însă unul bolnav de diabolic... Astfel, în loc să se implice direct în distrugerea planetei, extraterestrii pun la dispoziția celor mai mari criminali de pe Pământ o substanță numită Energy X, capabilă să le ofere acestora diverse super-puteri. Norocul nostru că în rândurile alienilor se mai află și niște băieți de suflet care fură câteva sticlute din Energy X pentru reprezentanții legii. În drumul lor spre Pământ, nava binevoitorilor este doborâtă, iar substanța se împrășteie prin New York, transformând câțiva oameni obișnuiți în super-eroi.

Rolul tău va fi acela de a-i uni sub

comanda ta pe toți cei atinși de substanță și împreună cu aceștia să-i nimicești pe criminali (... ah, și dacă tot ai pornit la luptă, poți încerca să-i trimiți și pe alieni la casele lor cu coada între picioare).

Ce e interesant e faptul că fiecare super-erou și fiecare super-criminal (ce de super-lative!) are propria sa personalitate. Unii eroi nu se vor înțelege cu alții din aceeași echipă, iar alții vor ține prea mult la ajutoarele lor. De exemplu, Minute Man va fi tot timpul preocupat de ajutorul său Liberty Lad și va lăsa totul baltă în mijlocul unei bătălii, dacă vede că prietenul său are nevoie de ajutor.

La fel se vor comporta și criminalii. Fiecare are „chichița” lui... Unul dintre criminali de exemplu, un fost arhitect ratat, are ciudă pe toate clădirile din New York, așa că principala lui preocupare va fi aceea de a distruge tot ce depășește 5 metri, e din beton și are geamuri. Și asta va urmări tot timpul jocului, iar engine-ul de care dispune *Freedom Force* va face ca totul să pară foarte real.

„Pe ei, răzeșii mei!!!”

Freedom Force este o interesantă combinație de RPG cu RTT. Partea de RPG se găsește în crearea personajelor și evoluția lor. Evoluția personajelor va fi asemănătoare cu cea din multe alte RPG-uri, asta implicând împărțirea



punctelor de experiență câștigate de-a lungul unei misiuni.

Misiunile vor varia de la oprirea unui criminal dement ce distruge o bucată din



New York până la dezamorsarea unei bombe sau nimicirea unei armate de furnici ce terorizează orașul... mă rog, o să fie cam tot ce vă așteptați de la niște benzi desenate.

Lupta din joc va fi purtată în real-time cu posibilitatea de a pauza în orice moment al jocului pentru a da noi ordine



(cam cum e și în *Baldur's Gate*). Bătăile vor fi foarte dinamice și realiste mai ales datorită engine-ului fizic al jocului, care permite o interacțiune dusă la extrem cu peisajul. Asta înseamnă că, dacă vrei, poți să dîrugi un zgârie-nori aruncând cu mașini și stâlpi în el sau poți să sapi un crater în mijlocul șoselei cu ajutorul a nu știu ce super-putere (ceea ce m-a dat gata pe mine a fost exemplul dat de unul dintre producători: te poți urca pe un zgârie-nori și să-i arunci unui nefericit o mașină în cap... na!).

Libertatea de acțiune nu se rezumă doar la atâta. Engine-ul fizic al jocului, așa bestial cum e el, nu ar însemna nimic dacă ai fi constrâns să treci printr-o misiune fără să faci prea multe stricăciuni. Din fericire, nimeni nu îți interzice să faci ce îți trece prin cap de-a lungul unei misiuni, ți se dă doar obiectivul, ți se arată (cu un deget tremurat) super-criminalul ce trebuie oprit și atâta, restul depinde doar de tine.

Toate acțiunile tale vor depinde de

câtă energie dispui. În *Freedom Force*, energia va îndeplini același rol ca și mana din RPG-urile clasice: dacă vrei să lovești adversarul cu o putere ieșită din comun, îți trebuie o anumită cantitate de energie. De asemenea poți să aplici unei lovituri câtă energie vrei tu, rezultatul depinzând tocmai de cantitatea de energie. Să zicem că încerci să ridici un autobuz pentru a-l arunca pe un adversar; dar, după ce l-ai ridicat un pic, auzi cum îți trosnesc șalele și, în timp ce blestemi în gând bătrânețile, îți dai seama că nu mai ai destulă putere pentru a-l arunca. Așa că folosești din energia rămasă... Dacă pui și mai multă energie în lovitură, efectele acesteia vor fi devastatoare, dar vei rămâne cu mai puțină energie pentru următoarele acțiuni (desigur, energia se va regenera cumva, prin power-up-uri sau ceva de genul).

„HAHAHA! Prepare to meet your doom!!!”

Multiplayer-ul din *Freedom Force* se anunță a fi ceva cu totul special. Nu numai că se depărtează de clasica bătălie



între „ăia buni” și „ăia răi”, dar permit și construirea unui univers cu propriile lui personaje, povești și legende. Pornind de la eroi și până la puterile pe care aceștia le dețin, totul este personalizabil. Asta înseamnă că într-un univers on-line (nu



vă gândiți la *Asheron's Call*, ci la clasicele deathmatch-uri), fiecare jucător va fi recunoscut după personajul său și catalogat după acțiunile lui. Ca să înțelegi mai bine: nu trebuie să alegi între 2 tabere (buni și răi), ci tu decizi ce va face personajul tău. Poți să lupți de partea dreptății pentru ca mai apoi să treci de partea cealaltă a baricadei din cine știe ce motiv. Toate acestea contribuie la poveste, la crearea unei povești pentru fiecare personaj etc.

Având în vedere antecedentele celor de la Irrational Games (vezi *System Shock 2*), nu pot decât să aștept cu nerăbdare acest joc. Deși ideea pe care se bazează jocul nu este tocmai una care să mă atragă într-un mod iremediabil, jocul pare a fi unul extrem de captivant și de distractiv. Așteptați-l pe la sfârșitul anului.

Mitza



Empire Earth

Istoria, așa cum ne-a fost predată în școală.

De la apariția primului *Age of Empires* multă apă a curs pe Dunăre și multe alte RTS-uri medievale cărora le puteam atribui titlatura de clone au apărut. Rick Goodman este cel care în urmă cu atâția ani, pe vremea când lucra la **Ensemble Studios**, a avut strălucirea și onoarea de a concepe primul joc al seriei *Age of Empires*. Cu ceva timp în urmă Rick Goodman s-a decis să părăsească **Ensemble Studios** și să-și formeze propria lui companie de jocuri la fel cum au făcut-o și alți designeri celebri la vremea respectivă (Peter Molineaux cu **Lionhead Studios** sau Sid Meier cu **Firaxis Games**). O dată firma pusă pe roate, Goodman și echipa sa au început lucrul la *Empire Earth*, un real time strategy care la prima privire pare un mezin *Age of Empires*.

Și totuși

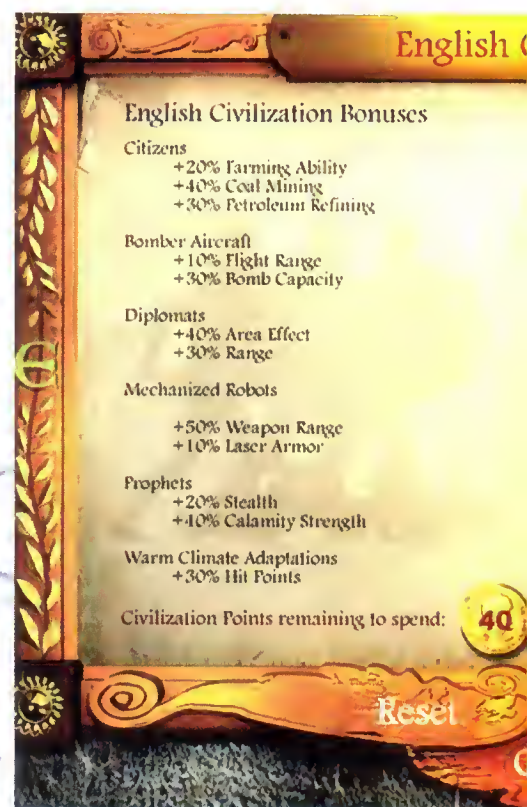
Empire Earth va încerca să prezinte istoria sub o nouă formă, dacă se mai poate așa ceva. Spre diferență de *Age of Empires* care trata doar anumite epoci, *Empire Earth* ne va oferi pe tavă nu mai puțin de 500000 de ani de istorie umană. Această alegere a fost motivată de Goodman, amintind de existența celor două grupuri mari de jucători care există momentan. Există jucători mai pasionali și mai activi care preferă stilul intens și rapid impus de seria *Age of Empires*, dar există și un grup foarte numeros care preferă un joc mai lung și mai complex, un fel de *Civilization* real-time. În încercarea de a mulțumi ambele tabere *Empire Earth* împarte toată această perioadă în 12 ere

maiore începând cu Epoca de Piatră, continuând cu Epoca Bronzului, a Fierului ajungând până în zilele noastre și chiar mergând mai departe până în Era Nanoroboților. Vrei un joc lung, începi o campanie direct din Epoca de Piatră, vrei doar să te relaxezi câteva ore sau să ridici mânușa (metalică) aruncată de amici și să încingi o partidă de multiplayer, atunci selectezi una dintre cele 12 epoci.

Unul din lucrurile pe care Goodman încearcă să le evite cu orice preț este să realizeze un joc prea complex, cu atât mai mult cu cât se desfășoară în timp real. E adevărat că există opțiunea de a stopa jocul pentru a avea timp să-ți clarifici strategia, dar aceasta este valabilă doar pentru single player. În multiplayer unde acțiunea, de obicei, este mai antrenantă iar timpii de reacție tind spre zero, nu cred că vei mai simți nevoia să fii deranjat cu tot felul de probleme domestice neinteresante. Exemplul cel mai elocvent pe care pot să vi-l ofer, pentru a puncta afir-



mația de mai sus este cel al fermelor. După cum știm în *Age of Empires* la un moment dat devenea cu adevărat frustrant să te întorci mereu să replantezi fermele,



mai ales când erai prins într-o luptă de anvergură. Câți dintre noi nu erau pe cale să spargă monitorul că s-au trezit fără mâncare tocmai când aveau nevoie disperată de niște trupe proaspete. În *Empire Earth* va fi suficient să construiești un hambar, iar omuleții vor pune singuri mâna pe sapă și lopată și vor ara și semăna.

Osul cu laser

Comparația pe care o făceam mai demure cu seria *Civilization* nu este tocmai întâmplătoare. *Empire Earth* a adoptat unul din elementele specifice jocului lui Sid Meier, element de altfel întâlnit în mai toate strategiile de acest gen. Pe lângă obișnuitele resurse minerale sau organice pe care le exploatezi în jurul așezărilor tale, s-au introdus și resursele umane. S-au dus vremurile în care recrutai 20 de țărani și cu ăia rămâneai până



Civilization Bonuses

	Cost
Archers	
+10% Weapon Range	3
+40% Attack Strength	20
+20% Movement Speed	6
+20% Hit Points	6
+10% Arrow Armor	3
+10% Spear Armor	3
+30% Sword Armor	12
Fighter Aircraft	
+10% Weapon Range	4
+30% Attack Strength	15
+20% Movement Speed	8
+10% Hit Points	3
+50% Flight Range	25
Tanks	
+40% Weapon Range	20
+10% Attack Strength	3
+10% Movement Speed	3
+20% Hit Points	6
+40% Gun Armor	20
+10% Missile Armor	4
+20% Shock Armor	8

Cancel

DATE
TEHNICE

GEN: RTS PRODUCĂTOR: Stainless Steele Studios

DISTRIBUTOR: Sierra/Havas Interactive OFERTANT: Monosit Conimpex

SISTEM RECOMANDAT: PII 300 MHz, 64 MB RAM

ACCELERARE 3D: Da MULTIPLAYER: Da DATA APARIȚIEI: Vara 2001



la sfârșit. Mută 30 de oameni într-un sătuc și ai să vezi cât de repede se transformă într-un oraș, fă același lucru cu 100 de oameni și o să te trezești cu ditamai metropola. Dacă vrei să te dezvolți și duci lipsă de oameni, poți oricând să trimiți o armată să facă niște raiduri prin împrejurimi și să captureze (și să trimită pe drumul sclaviei) pe oricine întâlnesc în cale. Iar când te gândești că astfel poți să și creezi probleme serioase adversarului, lucrurile devin din ce în ce mai interesante. Prezența resurselor umane, un fapt înedit pentru un RTS, este încă un pas spre cucerirea aceluia gen de public mai meticolos, cărui îi place să se ocupe de aproape orice aspect al economiei.

Istoria omenirii s-a remarcat nu numai prin faptele de vitejie ale diverselor personalități, eroi, aventurieri, dintre care, apropo, poți angaja câțiva pentru a-ți conduce armatele, dar și prin construcții fenomenale. Castelele și catedra-

lele medievale, cele 7 minuni ale lumii antice sunt doar câteva din multitudinea de realizări arhitectonice care au stârnit admirația omului modern. Ca și *Age of Empires II*, *Earth Empire* permite construirea acestor ctitorii ca metodă de victorie „defensivă”. Și nu numai, adoptând un pic din strategia *Civilization*-ului, minunile construite vor blagoslovi națiunea care le-a construit cu o mulțime de beneficii, ceea ce va determina monarhul (jucătorul) să le clădească chiar dacă nu neapărat cu scopul de a câștiga scenariul.

Vis de vară

Știu, deja mulți ați început să visați la asedii, confruntări cavalești, cu un pic de imaginație puteți vizualiza chiar un fighter spațial lansându-și laserele devastatoare pe un samurai neajutorat. Nu vă oprește nimeni, și veți mai visa

ceva timp, deoarece *Earth Empire* este prognosticat pentru apariție de abia pe la mijlocul verii acestea. Iar când va apărea ne va îmbia să pornim la cucerirea lumii, începând simplu și elegant cu bâta omului preistoric, asta pentru a învăța mecanica jocului. În timp dexteritatea și inteligența noastră se va îmbina perfect cu strategia jocului și vom putea înainta spre perioade mai avansate, spre complexitatea și diversitatea armatelor moderne.

Stainless Steele Studios este încă o companie tânără, dar având la cârma un designer de excepție, are toate șansele de a se impune în această lume a jocurilor unde giganții fac legea. După cum evoluează lucrurile, se pare că singura noastră șansă de a mai vedea jocuri cu adevărat scilpitoare sunt tocmai dorința aceasta imensă a companiilor mici de a se impune și de a arăta de ce sunt capabile.

Claude





Ghosts stuff sau Aventuri în Casa Morții!

Dragii mei, a venit timpul pentru puțină acțiune horror. Nu vă așteptați să fie din deja clasice scene în care o tânără domnișoară aleargă buimacă, din cameră în cameră, urmărită de un forțos cu vârful cuțitului înroșit în sânge. Nici una dintre scenele în care o dulce păpușă se îmbăiază liniștită, iar un nesimțit cu gânduri necurate o pân-dește pentru a-i împlânta cuțitul între diafanele-i coaste. Nu vom găsi cu siguranță nici o disperată care urlă de-ți ia urechile în clipa când zărește un șoricel aler-

de câte ori intră într-o pădure. Acesta nu a rămas singur, ci a fost continuat în 1987 de *Evil Dead II*, iar în 1993 *Army of Darkness*, mergând pe aceeași idee a morților-vii. Personajul principal al filmelor este legendarul Ash, un Schwarzenegger al vremurilor trecute, care trăiește într-o îndepărtată cabană din mijlocul pădurii. Aici are de-a face cu maleficile ființe care au trecut linia ce desparte viața de moarte. Mulțumită lui **THQ** și **Heavy Iron Studios**, Ash și legiunile de morți au fost trimiși în lumea jocurilor. *Hail to the King* duce horror-ul din jocuri pe noi culmi, combinând foarte bine suspansul, acțiunea și puzzle-ul cu sângele care curge prin toate părțile și umorul negru de bună calitate.

Hmm, fantomele? - le mănânc la micul dejun

Jocul începe la opt ani după *Army of Darkness*, când Ash se reîntoarce la cabana din pădure. Se pare că tot felul de coșmaruri îi bântuie nopțile, imagini stranii pe care nu și le poate explica. În cele din urmă va conștientiza că Răul a pătruns din nou în liniștita noastră lume, iar singurul care îl poate opri cine credeți că este? Nimeni altul decât el, Ash, Marele Cenușă, cel care de zeci de ani stă ca Cerberul la poarta Iadului și îi taxează pe cei care vor să treacă granița. Noi dușmani și noi arme îi sunt puse la dispoziție, pentru ca amicul nostru să facă o treabă demnă de toată lauda. Povestea nu este aceeași ca cea din film, fiind mai mult o continuare a acesteia. Misiunea finală va fi de a elibera o domnișoară care se află în mâinile urâților. Ceea ce contează în primul rând este să înveți cum să-i anihilezi pe zombi pentru totdeauna, ceea ce nu va fi atât de ușor pentru că aceștia sunt deja morți, iar un simplu

gându-i prin față. Probabil că mulți dintre voi vor fi dezamăgiți, dar este destulă acțiune horror în acest joc pentru a nu-l lăsa la îndemâna copiilor.

Pregătiți-vă sufletește, scrieți-vă necrologul pentru orice eventualitate, luați un gât de tărie pentru a căpăta curaj, și, de este cazul, luați-vă adio de la iubită. Uitați-vă bine la ea pentru că după ce vom intra în tainele morților s-ar putea ca viața asta să nu mai aibă același farmec pentru voi, și prea frumoasa domnișoară care vă mângâie nopțile să devină cam plicticoasă.

De unde vine?

Jocul s-a inspirat după un film clasic al genului. Este vorba despre *The Evil Dead* din 1982, convingându-i pe cei care l-au văzut să aibă o strângere de inimă



glonț la beregată nu este de ajuns.

Ash își poate atașa un lanț la unul dintre brațe pe care îl folosește ca armă. Programatorii de la **Heavy Iron** s-au gândit că ar fi necesar să ne ofere controlul și asupra celui alt braț, ceea ce înseamnă că poți controla două arme în același timp. Vă dați seama cum se va descurca Ash în mijlocul unei hoarde de schelete învârtind lanțul, cu o mână, pe deasupra capului, și împroșcând cu gloanțe în stânga și dreapta cu cealaltă. Așa că problema se va pune în felul următor: „Să-l dobor pe maimuțoiul ăsta cu o strangulare la beregată, să-i trag un glonț în scăfărlie sau să i le dau pe amândouă odată să văd cât suportă.” Posibilitățile pe care le promit creatorii în ceea ce privește mișcările de luptă și tehnicile pe care le poți aplica sună foarte bine. Zilele trec parcă prea încet până voi apuca să-l imobilizez cu lanțul într-o aruncare perfectă a brațului, să îi pun țeava puștii în gura larg deschisă, să mă uit adânc în orbitele goale și apoi să-i împrăstii creierii (sau colbul adunat de vremuri) pe pereți. Inamicii cu care vom avea de luptat au o inteligență bine dezvoltată, nu se vor mișca precum niște popândăi, arată destul de bine pentru gradul de putrefacție la care au ajuns și, pe deasupra, ne vor și depăși numeric. Vor fi scene în care ne vom lupta cu patru monștri în același timp, ceea ce nu constituie o piedică pentru abilitățile de care dăm dovadă. În total vor fi vreo douăzeci de personaje cu care Ash va avea de lucru, incluzând și monștri mai puternici

a căror distrugere va semnifica un pas înainte în terminarea jocului.

Altă clonă?

Din ceea ce v-am spus până acum, mulțimea de personaje malefice și de morți care totuși trăiesc, s-ar părea că jocul seamănă cu *Resident Evil* sau *Alone in the Dark*, cărora li s-ar mai fi adăugat noi decoruri și alte personaje. Dar acest lucru nu pare prea cinstit, pentru că cei de la **Heavy Iron** au depus eforturi imense și au regândit fiecare aspect al designului. La fiecare pas vom găsi o groază de animații și o grafică excelentă pe 24-bit. De asemenea scenele de luptă vor face fără îndoială diferența față de celelalte jocuri ale genului. Filmulețele din joc vor fi foarte bine stilizate, cu o acțiune excelent dozată și un bun simț al umorului.

Iată că avem de-a face cu un single player, o aventură în timp real cu grafică 3D și background prerenderizat. Controlul este similar celui specific acestui tip de jocuri, dar există o mai mare libertate de mișcare în conflicte, o mai bună prezentare a luptelor de aproape, un timp de încărcare mai scurt (asta va depinde, bineînțeles,

și de sistemul vostru de acasă). Camera se va mișca precum într-un film horror, folosind tot felul de unghiuri și prim-planuri pentru a crea impresia de spaimă, de neprevăzut, la care orice film al genului, care se respectă, nu va putea să renunțe.

Un joc care nu este recomandat celor slabi de inimă și pe care ar trebui să fie pus triunghiul galben („interzis celor sub 14 ani”). Așteptăm lansarea lui pentru a vă prezenta mai multe amănunte și a vedea câte din promisiunile realizatorilor sunt puse și în practică.

Sebah



DATE
TEHNICE

GEN: Adventure **PRODUCĂTOR:** Heavy Iron Studios

DISTRIBUITOR: THQ **OFERTANT:** N/A

SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM

ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu **DATA APARIȚIEI:** Primăvara 2001



O continuare la Tomb Raider sau un cu totul alt început.

Creatorii britanici de la **Core Design** sunt cunoscuți în lumea întreagă pentru ceea ce s-a numit *Tomb Raider* și o anumită doamnă Lara Croft (oare cine o fi?). Dacă au fost bătute și răzbătute potecile care duc și pleacă de la *Tomb Raider* (versiunea cinci a fost deja lansată de ceva timp), s-au gândit probabil că ar mai fi nevoie și de ceva aer proaspăt și s-au apucat de câțiva ani: de o nouă lucrare *Project Eden*. Vom vedea în paginile următoare în ce măsură experiența *Tomb Raider* a lăsat urme în creațiile la care vor mai lucra cei de la **Core**.

La început se pare că singura asemănare ar fi genul de joc în care se încadrează. *Project Eden* este de asemenea un third person care împletește acțiunea cu aventura.

Dar, în plus, există o opțiune first person în cazul în care preferați o astfel de viziune. **Core Design** a venit cu un concept nou, care nu cred că va fi la fel de revoluționar ca *Tomb Raider*, dar, în acest stadiu, promite foarte mult.

Apocalipsa

Deja a devenit un soi de reflex pentru producătorii de jocuri să folosească în scenariu un subiect vechi de când lumea: inevitabilul sfârșit al oricărei existențe, inclusiv al lumii noastre. Viziunea pe care



o au majoritatea dezvoltatorilor despre viitorul lumii este destul de sumbră. Pesimismul a devenit un mod de viață în ziua de astăzi și probabil că un viitor „de aur” nu ar atrage în nici un caz atenția gamerilor.

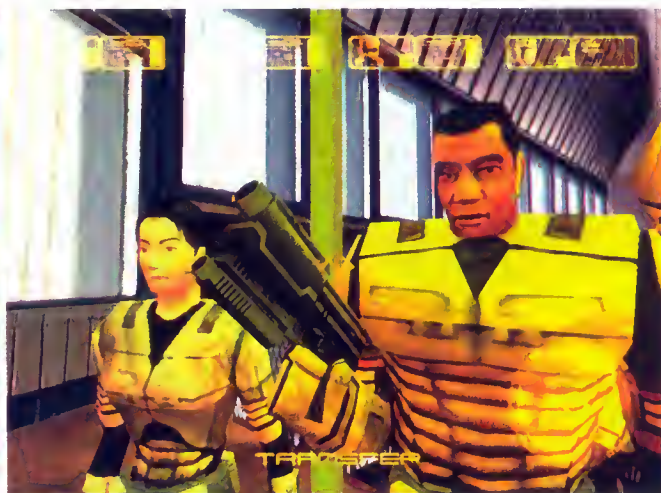
Astfel că și în *Project Eden* lumea o

duce rău de tot. Din cauza creșterii în progresie geometrică a populației, omenirea a trebuit să găsească o modalitate de a supraviețui: dezvoltarea pe verticală. Construcții înalte au împânzit orașele. Aglomerarea și sufocarea au devenit coordonate zilnice ale oamenilor din viitor.

O dată cu aceasta s-a dezvoltat și o nouă stratificare socială. Cei care trăiesc la „înălțimi”, și la propriu și la figurat, și cei care ocupă etajele inferioare, oamenii de rând, pentru care liftul nu urcă mai sus de etajul 10.

Ca în orice societate care se respectă, clasele superioare se bazează pe munca celor de jos. Dar, într-una din zile, lucrurile încep să o ia razna.

O problemă s-a ivit la Real Meat Factory (probabil o fabrică care produce numai „carne” adevărată). Mașinile refuză să mai funcționeze cum ar trebui. Cei „mari” se tem că acest lucru ar putea duce la mișcări de protest la etajele inferioare, cauzând numeroase neplăceri și modificări în stilul de viață cu care s-au obișnuit. Pentru ca lucrurile să nu se agraveze, conducătorii vor trimite o grupă

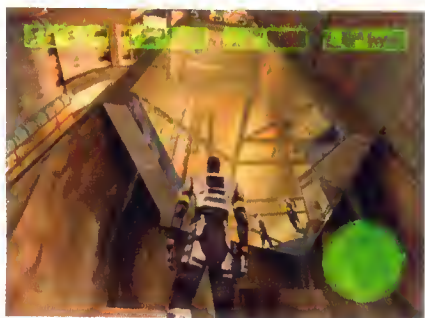




de tehnicieni să rezolve problema. Dar acești tehnicieni parcă ar fi fost înghițiți de Triunghiul Bermudelor, pentru că nu se mai știe nimic de ei, iar problema este departe de a fi rezolvată. Ca urmare, o trupă de la Urban Protection Agency, UPA, este trimisă pentru a investiga incidentul și a recupera ce a mai rămas din tehnicieni (mâini, picioare etc.).

Action

V-ați dat seama probabil că jucătorul va face parte din echipa UPA. Veți putea



controla o echipă de patru investigatori care vor fi trimiși la nivelele de mult uitate ale orașului. Decorul seamănă foarte mult cu cel pe care l-am descoperit în *Fifth Element*. Curând veți constata că tehnicienii dispăruți și problemele cu fabrica sunt nimicuri pe lângă ceea ce veți găsi acolo.

Aerul foarte poluat al nivelelor inferioare nu este deloc propice pentru echipa UPA, dar necazurile nu se rezolvă uitându-te la televizor. Pe parcurs, după ce veți descoperi pas cu pas noi amenințări, scopul misiunii se va schimba și veți primi noi informații de la cartierul general al UPA. În total sunt unsprezece niveluri de explorat pentru echipa voastră (căci multe misiuni numai în echipă vor putea fi duse la bun sfârșit),

fiecare având numeroase sub-misiuni care vor trebui să fie terminate pentru a înainta. Deși povestea este destul de liniară, jucătorul va avea o anumită libertate în modul de a îndeplini sub-misiunile și în ordinea lor.

Supărații

Fiecare din cei patru membri ai echipajului are cunoștințe și abilități speciale, dar jocul nu devine deloc un RPG pentru că accentul se pune mult mai mult pe acțiune și pe aptitudinile jucătorului. În timpul jocului veți avea controlul asupra unui singur membru al echipajului, dar îl puteți schimba pe acesta cu unul dintre ceilalți în orice moment doriți. De asemenea, veți putea da ordine celorlalți, dar acestea vor fi destul de limitate: „stai aici”, „folosește arma aceasta”, „urmați-mă”.

Foarte important va fi cu cine veți alege să mergeți mai departe într-o anumită situație.

Conducătorul echipei, Carter, poate



deschide niveluri mari de securitate la care ceilalți nu au acces și este singurul care menține legătura cu Centrul. Tânăra

Minoko, expertul în electronică, poate sparge computerele, obține informații vitale și poate accesa sistemele de securitate și de supraveghere. Andre este inginer și se pricepe la repararea aparaturii defecte sau la descoperirea punctelor slabe în construcții. Ultima va fi Amber, o mașină de ucis, construită din metal, care a fost odată femeie (fosta-i lele cât ai fost) dar acum a devenit robot. Abilitățile ei constau în armele puternice pe care le poate căra, faptul că poate supraviețui fără aer și poate suporta temperaturi extreme.

Din aceste cauze, este foarte important să îi mențineți pe toți patru în viață. Jocul vă oferă șansa de a readuce la viață pe oricare dintre ei, cu condiția de a avea energia necesară, la punctele de regenerare. Așa că nu pierdeți „mecul” decât dacă toți patru au trecut în neființă.

La realizarea jocului, programatorii au folosit un engine nou, cu îmbunătățiri evidente față de cel de la *Tomb Raider*. Grafica și animația arată destul de bine la acest moment.

De asemenea, jocul va oferi ceva ce lipsește în ultima vreme. Este vorba despre multiplayer-ul cooperativ, prin LAN sau Internet, ceea ce va permite la patru jucători să controleze o echipă întreagă. Vor exista și tradiționalele deathmatch-uri.

Așteptăm lansarea acestui joc pentru că se anunță destul de interesant. Jocul va fi lansat atât pentru PC, cât și pentru PlayStation 2, fără a exista mari diferențe între cele două variante.

Sebah

DATE
TEHNICE

GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Core Design

DISTRIBUITOR: Eidos Interactive **OFERTANT:** Monosit Conimpex

SISTEM RECOMANDAT: PII 300 MHz, 64 MB RAM

ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** Septembrie 2001



Ce legătură au brazilienii cu Starcraft?

Din mănoasele plaiuri ale Braziliei răsare o companie despre care nu cred să fi auzit cineva până acum: **Continuum Entertainment**, cu un nume plin de înțelesuri și gata să lanseze, împreună cu **Take 2 Interactive**, un joc care nu își propune să revoluționeze genul RTS, ci mai degrabă să-l readucă în limitele „normalității” oferite de mediul 2D. Asta pentru că RTS-urile 3D apărute în ultima vreme tind, în ciuda graficii atractive, să devină cam neplăcute din cauza interfeței. Toemai de aceea producătorii au hotărât să lanseze un joc după vechea rețetă a *Starcraft*-ului, cu o perspectivă, meniuri și unități asemănătoare (până la un anumit punct).

Povestea jocului ne prezintă, ca de obicei, o lume aproape apocaliptică. „Aproape” deoarece lucrurile nu au ajuns încă în stadiul în care nu se mai poate face nimic. Pe scurt, în 2035, omenirea se află în impas. Resursele planetei sunt aproape terminate, teroriștii încep să-și facă de cap, totul în timp ce populația a ajuns în doar treizeci de ani de la 6

la 15 miliarde. În aceste dramatice condiții capii politici și economici ai lumii se adună și formează un Consiliu Mondial, adică o adunare în care domnii și doamnele cu pricina se așază comod în fotolii și fac planuri pentru salvarea lumii. Nici un rezultat nu apare până când, la un moment dat, se ia hotărârea de a ex-



plora sistemul solar în căutare de resurse. Nu mult timp după aceea, o sondă spațială trimisă spre Saturn transmite (bucurie mare!!!) că Titan, unul din sateliții naturali ai planetei cu inele, dă pe



dinafară de minerale vitale și că acolo s-ar găsi și soluția la criza omenirii. Toată lumea se entuziasmează, lucrurile capătă o tentă roz, dar necazurile nu s-au sfârșit, pentru că atmosfera de pe Titan este extrem de toxică. De aceea, trebuie dezvoltată o tehnologie care să permită roboților să se descurce autonom pe suprafața planetei. Desigur, există și o formațiune teroristă (Liberty Army), care consideră că aceste experimente vor da naștere la monstruoșități și că acest proiect trebuie oprit cu orice cost.

La mijloc de haos

În această atmosferă de obscuritate și conspirație apare și jucătorul care, în cazul în care este un pasionat jucător de RTS-uri, nu va avea prea mari probleme în a se adapta condițiilor jocului. Interfața, ca și grafica, seamănă cu cele din *Starcraft* (poate puțin mai complicată), deși producătorii pretind că *Outlive* și RTS-ul produs de **Blizzard** sunt două jocuri complet diferite (adică *Starcraft* nu mergea decât în 640x480, iar *Outlive* suportă și 1024x768).

În ceea ce privește ideile, se poate vorbi de inovație la nivel de gameplay. Deși conceptele de bază au fost păstrate (minerit, research, construcție, oierit, pescuit etc.), s-au schimbat unele lucruri, cum ar fi: descoperirea unei anumite tehnologii avansate se face acum automat (adică, de exemplu, jucătorul nu mai trebuie să fie atent la toate stadiile intermediare până la la Armor +3, de exemplu, pentru că se ocupă calculatorul de sta-





diile Armor+1 și Armor+2). Acesta este considerat unul din punctele forte ale jocului (deși mulți sunt convingși că tocmai în managementul acestor stadii intermediare constă farmecul cercetării în RTS-uri). În *Outlive* există și resurse, două la număr, minereu (nu se știe ce fel) și uraniu. Acesta din urmă este radioactiv și provoacă stricăciuni unităților care fac imprudența să calce în zonele de extracție. Imune sunt doar colectoarele, aceleași ca și în alte zeci de RTS-uri: mari, încete, vulnerabile (iață o deosebire notabilă față de *Starcraft*, unde harnice drone înlocuiesc cu brio camioanele din *Red Alert*.) Aici intervin însă elemente preluate și din alte RTS-uri, ca de pildă *Total Annihilation*, pentru că în același *Outlive* este permisă și reciclarea unităților făcute praf (refolosibil) pe câmpul de luptă.

Cele două rase care se dau cap în cap sunt oamenii și roboții (câtă originalitate!). Oamenii sunt axați pe tehnologie de război bazată pe șenile, obuze și fier, în timp ce roboții, mai rafinați, se ocupă cu finețurile tehnologice, invizibilitatea,



laserele și radioactivitatea — într-un cuvânt, sunt mai subțili.

Urmează pe ordinea de zi spinoasă problemă a inteligenței artificiale. Unitățile ambelor tabere, afirmă producătorii, sunt înzestrate cu facilități așa-zis intelectuale (adică reacții la mediu în funcție de stimuli). Să luăm un exemplu: câteva unități umane atacă baza roboților. Roboții, desigur, ies la apărare. Lupta se încinge până când unitățile robotice ajung în stare critică (până aici, nimic deosebit față de alte RTS-uri). Acum intervine AI-ul cel salvator, care le va dicta retragerea la bază sau în alt punct stabilit de jucător (nu știu de ce, dar am senzația că această



„inovatie” a existat în RTS-uri încă din *Dark Reign*). Inovativă cu adevărat ar fi eventual opțiunea Harass, nici ea nou-nouță, dar totuși înnoită, în sensul că o unitate căreia i se dă această comandă va ataca inamicul, se va retrage, iar după un timp va ataca din nou, automat. Trebuie menționat și faptul că se pot defini waypoint-uri pentru mișcarea unităților („trebuie” pentru că producătorii se laudă cu acest fapt, nu pentru că ar fi cine știe ce noutate). Se trâmbițează inovatie și în ceea ce privește mediul înconjurător. Dacă un copac ia foc, se aprinde toată pădurea și, o dată cu ea, unitățile care au ieșit la plimbare prin zonă (o idee care merită ceva aplauze). În rest, chiar nimic nou.

Alte accesorii

Unitățile pot fi personalizate. Elicopterele oamenilor pot fi dotate cu muniție incendiară sau cu arme antitanc. Unitățile de recunoaștere (scout) au la dispoziție nitro-boost-uri, care le oferă, în momente de criză, un plus de mobilitate care nu o dată le va salva pielea. Raider-ul (unitate a roboților) are însă abilități și mai cutremurătoare: se poate camufla în mutant (?).

Twister-ul (o altă superunitate robotică) este folosită dacă se intenționează teleportarea unor unități dintr-o parte în alta a hărții. Totuși, să nu aveți senzația că roboții știu doar să se ascundă, pentru că dispun și de unități cu potențial de distrugere, cum ar fi Chaos, un monstru care aruncă asupra unei zone largi o ploaie radioactivă, sau Incinerator, care poate doborî un inamic cu o singură lovitură.

În concluzie, *Outlive* este un joc care nu oferă practic nimic nou, nici grafică, nici idei, nici gameplay. În acest condiții, nu ne putem aștepta la prea multe din partea jocului brazilian. S-ar putea, totuși,



să ne trezim că ne place, pentru că și *Starcraft* ne-a plăcut, chiar dacă nu era plin de ifose 3D și accelerare grafică.

Mike

DATE
TEHNICE

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Continuum Entertainment

DISTRIBUTOR: Take 2 Interactive **OFERTANT:** Best Distribution, tel. 01-3455505

SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM

ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da **DATA APARIȚIEI:** Mai 2001



Cum? Două minusuri într-un singur titlu?!

Ah, ce început de articol! Prevăd hoarde de gameri cu ochii roșii de jucat CS așteptându-mă seara prin tufișuri să mă ia la rost. Iar eu, cu vocea gătită de frică (și gătit efectiv de hoardele mai sus menționate) voi reuși să transpir câteva cuvinte: „Dar stați! Domnii mei, m-ați înțeles greșit! Dar citiți articolul, vă rog...”

Și totuși, două plus-uri într-un singur titlu!

Ca o mică recapitulare... Black Mesa, Gordon Freeman, alieni mai urâți decât verzi și unul dintre cele mai revoluționare shootere ce s-au văzut vreodată. Dacă mai aveți vreo îndoială, v-o spulber eu... este vorba despre Half-Life (care, între noi fie vorba,

ne-a mâncat juma' de viață). Și pe lângă a fi unul dintre cele mai bune shootere, Half-Life a fost (și mai este) de asemenea și unul dintre cele mai longevive, iar această longevitate nu se datorează unor seque-uri (ceva de genul *Half-Life 5: Gordon și Extraterestra Amazoniană*), ci engine-ului extrem de versatil al jocului ce a făcut ca mod-urile pentru *Half-Life* să apară câtă frunză și iarbă.

Printre mulțimea de mod-uri de *Half-Life*, primul care a scos capul și a început să se agite până a atras atenția întregii lumi a fost modul realist de împușcături între teroriști și oamenii ordinii, aka *Counter-Strike*. Și de ce nu i-am fi acordat întreaga atenție? Dacă înlocuiești alienii cu niște teroriști și oamenii ordinii cu alți oameni ai ordinii (da mai deștepti!),

schimbi armele futuriste cu niște arme pe care oricine le-a văzut cel puțin o dată într-un film american și îl transformi într-un joc exclusiv pentru multiplayer nu se poate să nu iasă ceva bun!

Așa și-a zis și băiatul nostru Gooseman (care a reușit să ne răspundă la câteva întrebări... le găsiți pe aici pe undeva) și s-a apucat de treabă.

A scos prima versiune și a atras primele priviri... și din versiune în versiune, mod-ul nostru creștea cât alții în 2 ani de development.

Aș vrea să mulțumesc...

Cu cât stau să mă gândesc mai mult la chestia asta, cu atât mai mult îmi sea-





Glória

VTCD

DVD

2001

MC

88

92

82



...together with VTCD
also in the new Millennium!

H-8001 Székesfehérvár, Pf.:175. Phone: +36-22-329-132.
Fax: +36-22-329-133 E-mail: info@vtcd.hu



Interviu cu Gooseman

Mitza: Cum de ai ajuns să crezi acest mod și de ce ai preferat engine-ul de Half-Life în detrimentul altor engine-uri (de exemplu Unreal)?

Gooseman: M-am decis să fac CS-ul acum 2 ani. Atunci mi-am dat seama că, pe vremea aceea, erau foarte puține jocuri bazate pe tema asta, a terorismului și mi-am zis că e o idee bună, așa că m-am decis să fac un joc bazat tocmai pe această temă. Am ales engine-ul de Half-Life pentru că era cel mai realist engine la vremea aceea. Plus că avea și alte chestii foarte interesante pe care celelalte engine-uri nu le suportau (de exemplu skeletal animation).

M: Cât de greu ți-a fost să realizezi acest mod, având în vedere că în mare l-ai făcut de unul singur.

G: De fapt, eu nu am făcut nici una dintre hărți, și hărțile reprezintă o MARE bucată din Counter-Strike. Însă am făcut de unul singur toate modelele și programarea. Modelele le-am realizat într-un timp de 10 ori mai lung decât programarea. A durat ATÂT de mult să creez toate modelele, animațiile și skin-urile. Nu a fost atât de greu să fac modelele pe cât a fost de plictisitor de lung. Pe

de altă parte, partea de programare a fost un pic mai frustrantă pentru că trebuia să repar micile bug-uri ce tot apăreau și să rezolv problemele apărute în cod.

M: Ai primit vreun ajutor din partea trupelor anti-tero în legătură cu designul și fizica armelor?

G: Nu, toate informațiile le-am luat de pe net și din diverse reviste.

M: Care crezi că e atracția principală a CS-ului (și lucrul care îi face pe oameni să prefere CS-ul în detrimentul unor jocuri ca Unreal Tournament sau QIII Team Arena)? Cum îți explici că toată lumea e absolut înnebunită după CS?

G: Cred că e vorba de tema abordată și de jocul în echipă. Cred de asemenea că este vorba despre armele din CS, care sunt bazate pe arme reale și asta atrage mulți oameni.

M: Ce crezi despre impactul pe care l-a avut CS-ul în lumea jocurilor? Ți-a schimbat viața în vreun fel?

G: Sunt extrem de mândru de ceea ce a devenit Counter-Strike, dar toți din echipa CS știm că oamenii își schimbă preferințele foarte des, iar ceea ce le pla-

ce acum s-ar putea să nu le mai placă la anul (doar dacă nu suntem norocoși).

M: Ești bun la Counter-Strike? Sau o iei destul de des?

G: Eh, sunt la un nivel mediu. Nu sunt slab, dar nu mă joc atât de mult încât să devin cu ADEVĂRAT bun.

M: Care este harta ta favorită? Dar arma?

G: Îmi place de_dust, pentru că implică foarte multă muncă de echipă. Arma mea preferată este SG-552 Com-mando (sau MP5-ul).

M: Dacă ai avea șansa, ce ai schimba la CS?

G: E greu de spus... sunt atâtea detalii pe care aș fi vrut să le fac altcumva dacă aș fi avut timp, dar noile versiuni ale CS trebuie lansate foarte repede așa încât am ocazia doar să schimb câte ceva din trăsăturile principale ale jocului.

Cred că cel mai mult aș fi vrut să fac ceva ca să stopez definitiv posibilitățile de a trișa în Counter-Strike, deși așa ceva e ușor de spus dar greu de făcut.

mănă a o poveste de aia, americană... da, de aia stau mamele noastre și își revarsă lacrimile în batistă, mai ceva ca la televiziunile ugandez. Vedeți voi, Gooseman asta a ajuns dintr-un ilustru necunoscut un enigmatic star al lumii jocurilor. Și nu e numai atâta... Băiatul ar fi trebuit până acum să fie putred de bogat la cât de jucat și apreciat este Counter-Strike-ul, numai că acest mod de Half-Life este în totalitate gratis (nu ca altele, știm noi care... Gun-man, parcă). Și pe când id Software și Epic iau bani grei de pe vânzarea unor jocuri de aceeași

factură dar mai puțin apreciate decât Counter-Strike-ul, amicul nostru Gooseman rămâne în continuare lefter (și așa o să rămână multă vreme de acum înainte). Și cum nu pot să-i dau bani (deși i-aș da, dacă aș putea), tot ce îmi rămâne să fac este să îi laud creația. În primul și în primul rând să vă explic (celor care nu știu) ce este Counter-Strike.

Cum am mai zis, este un joc ce poate fi jucat numai și numai

în mod-ul multiplayer. Și este un joc în care cuvântul cheie este „teamplay” (adică joc de echipă, pentru cine nu cunoaște). Dacă ați jucat cel puțin o dată un Quake în echipă, vă veți da seama despre ce este vorba.

Dai drumul la joc, găsești un server valabil și intri în joc. Acuma ai de ales între două echipe: teroriștii și trupele anti-tero (Counter Terrorists). Scopul lor? Ba echipa C(ounter)T(errorists) trebuie să salveze niște ostateci, ba teroriștii trebuie să planteze o bombă etc... Și în timp ce o echipă se strofoacă să îndeplinească un anumit obiectiv, cealaltă are grijă să-i pună bețe în roate.

Ok, ok, și ce e atât de fantastic și mirabilant la asta? Păi... În primul este vorba de niște situații cât de cât reale, cu misiuni care se petrec în peisaje ur-



GEN: Multiplayer Action **PRODUCĂTOR:** Gooseman&Co/ Valve **DISTRIBUITOR:** Internetul
OFERTANT: Monosit Conimpex, tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 233 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	17/20	Feeling:	20/20
Sunet:	15/15	Multiplayer:	05/05
Gameplay:	30/30	Impresie:	10/10

NOTA
97
%

bane și arme foarte apropiate de realitate. Iar în al doilea rând, jocul implică o gândire tactică și un lucru în echipă cum rar s-a mai văzut până acum. *Counter-Strike* nu este un joc în care se joacă pentru frag-uri (kill-uri, puncte) sau alte satisfacții personale. Din păcate, am observat eu, mulți dintre cei care se joacă pe serverele din România nu înțeleg (sau nu vor să înțeleagă) acest lucru. Una e când simți că îți pui viața în mâinile colegilor de echipă cu care te repezi într-o ambuscadă și alta e să vezi că în timp ce un coechipier se duce hăis, celălalt se duce cea, iar tu rămâi descoperit în fața a 5 inamici înarmați până la gât. Realitatea în *Counter-Strike* nu se reflectă numai în hărțile pe care joci sau în armele pe care le folosești. Dacă reușești



performanța de a fi omorât în timpul unui joc no apai pa! Stai și te uiți cum prietenii tăi colecționează gloanțe prin cele mai intime locuri pentru că tu nu ai fost atent... și trebuie să aștepți până se termină jocul curent înainte de a porni înapoi la luptă.

Stop.Drop.Roll

Tacticele aplicate de-a lungul unui joc, reacțiile adversarilor la diferitele tale încercări de a îi surprinde fac deliciul jocului. E și normal, fiind vorba de un joc multiplayer nu mai întâlnești un AI repetitiv care nu îți mai oferă nici o surpriză, ci un creier uman care învață din greșeli (sau așa ar trebui). Să vă dau un exemplu: într-una dintre misiuni, echipa CT (din care făceam și eu parte) era condusă cu un incredibil scor de 9-0 de către echipa teroriștilor. Practic, nu aveam nici o șansă, de câte ori încercam să îi surprindem pe adversari, ne trezeam cu 10 mitraliere și puști trăgând în noi. Din punctul nostru de plecare erau doar două căi de acces spre tabăra teroriștilor. Urcând cu un lift, în care eram măcelăriți fără milă din cauza grenadelor aruncate printr-o trapă a liftului de teroriști ce ne așteptau, și trecând printr-un mic coridor între două ziduri de piatră, unde eram lichidați de lunetiști



plasați la locuri strategice. Până la urmă ne-am dat seama că aveam la dispoziție un vehicul pe care îl puteam folosi ca scut. Zis și făcut, am luat vehiculul, am început să-l duc prin trecătoare, dar am fost imediat eliminat de un lunetist... și a doua oară

Dar de ce...

De ce este totuși *Counter-Strike* ATÂT de popular? Mai sunt și alte shootere de echipă: *Starsiege Tribes*, *Unreal Tournament*, *QuakeIII Team Arena*... de ce *Counter-Strike*? După părerea mea, puterea de fascinație a CS-ului stă în principal în jocul de echipă, care este mult mai tactic și mai inteligent decât în celelalte shootere (în afară de Tribes). Pe lângă jocul de echipă, celălalt atu al jocului este sistemul pe care îl cere, unul slab pentru standardele actuale, deci sunt mulți jucători care pot juca CS dar nu pot juca *QIII Team Arena* sau *Delta Force*... faceți voi calculele. Una peste altele, *Counter-Strike* este fără doar și poate revelația anului la capitolul „jocuri on-line”, reușind să întrecă alte jocuri cu un mult mai mare renume în domeniu... și mai e și gratis! Ce altceva mai vreți....

Mitza.

la-ți arma în mână!

COUNTER-STRIKE

Ai mult de lucru!



"Vinovații" sunt chiar în fața ta!

EIDOS

ACTIVISION

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

INFOGRAMES

FERL

Interplay

HASBRO
Interactive

HAVAS

MIDAS
GAMES

Trebuie să ajungi la șeful cel mare!

MONOSIT
CONIMPEX

București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap 10..
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro



Fiind băiet, păduri cutreieram... pe patru roți

Dacă stau să mă gândesc bine, cred că aş găsi mii de motive pentru care e bine să fii fericitul posesor al unui telefon mobil. Însă vin câteodată momente (ca acela când încerci să explici unei blonde voluptoase efectele benefice al opturilor) când îți vine să dai cu el de pământ dacă are tupeul să te deranjeze. Un astfel de moment, ar fi putut fi și în urmă cu câteva săptămâni când sunetul jucăuș și strident al celularului m-a trezit din reveria căreia îi căzusem pradă. De partea cealaltă a undelor se afla vocea lui Adrian Filippini (General Manager la **FunLabs**), care, încărcată de emoție și un pic tremurând (așa cum și trebuia să fie într-un moment atât de solemn) m-a anunțat că a sosit clipa să mă scobor din nori și să-mi plimb pantofii prin colbul Bucureștiului. Motivul? Unul deosebit de simplu, **FunLabs** tocmai terminaseră de realizat primul lor joc pentru **Activision Value**. Zis și făcut, mi-am luat traista, carnetelul de notițe, un pix și nelipsitul celular și m-am îndreptat spre mândra noastră capitală. Niciodată nu cred că o să reușesc să mă obișnuiesc cu zarva și aglomerația „metropolei” noastre, de data

aceasta însă am ignorat toate acestea și m-am dus ținând la sediul **FunLabs** arzând de nerăbdare să pun mânuțele pe CD-ul cu jocul produs de ei (la vremea respectivă încă nu îi cunoșteam titlul – mare secret, mare...).

Preludiul aventurii

Ajuns la sediu, am fost întâmpinat chiar de Adrian Filippini, care cu un zâmbet enigmatic m-a condus (nu pe pași de dans) către biroul său unde ni s-au alăturat imediat Cristi Radu (modelator 3D **FunLabs**) și Dan Dimitrescu (nou angajat **FunLabs**). În această formulă de 4x4, Adrian mi-a înmănat un CD pe care scria clar și citeț *Cabela's 4x4 Off Road Adventure*. După care, în stilul caracteristic Adrian a început să-mi povestească totul despre joc, de la concepție până la finisare, înainte ca eu să apuc să-i pun vreo întrebare. De vreme ce mi s-a interzis categoric să-l citez, am să vă relatez cu cuvintele mele câteva din cele pe care Adrian a avut amabilitatea să mi le povestească.

În primul rând, *Cabela's 4x4 Off*

Road Adventure este primul joc realizat pentru **Activision Value**, alte două proiecte fiind acum în producție (detalii despre ele vom primi cel mai devreme în toamna acestui an).

Cabela a fost terminat într-un timp record, doar 4 luni ceea ce constituie o dovadă prețioasă a capacităților informaticienilor români. Nu este deloc o laudă în van și nu are nimic de a face cu patriotismul local (eh, poate doar un pic așa), după cum singuri vă veți convinge citind mai departe acest articol sau jucând efectiv.

After-ludiul

Cred că *4x4 Off Road* v-a cam pus deja în temă cu subiectul tratat de acest joc. Mașinile de teren, jeep-urile care sunt mândria deputaților noștri și-au mutat roțile de pe caldarâmul Bucureștiului pe coclaurile mioritice, încă neîmblânzite (de parcă ar fi vreo diferență pentru bietele autovehicule).

Însă, așa cum Adrian a ținut neapărat să-mi precizeze, *Cabela's 4x4 Off Road Adventure* nu este un joc de curse cu jeep-uri, timpul ca element presantostresant nici nu există aici. Adevărații adversari ai jucătorului, aventurierului,





șoferului sunt natura și el însuși. *Cabela's 4x4* este un joc de îndemânare, spirit de observație, orientare, memorare și de cenu, aventură. Scopul tău nu este acela de a ajunge cât mai repede la sosire, ci de a reuși să ajungi acolo. Cele mai dificile terenuri, de la deșerturile Africii la ținuturile înghețate la Alaskăi, de la mlaștinile indoneziene la peisajele carpatine, vor pune la încercare răbdarea și rezistența mașinilor și a șoferilor deopotrivă. Încă din start jocul ne propune câteva modalități de a gusta aventura (Skill, Navigation, Explore, Discovery, Endurance, Freedom) fiecare dintre acestea tratând una sau mai multe din calitățile de care trebuie să depindă un bun șofer off road. Skill te obligă să ajungi la destinație oferindu-ți harta și poziția țintei, Navigation face același lucru doar că în locul hărții vei primi o busolă ce-ți indică poziția ta relativ la țintă (testându-ți spiritul de orientare în teren). În Explore va trebui să descoperi o serie de ținte, având la îndemână o hartă cu „fog”. Discovery este una dintre cele mai dificile modalități de joc, de vreme ce trebuie să găsești diverși indivizi pierduți în pustietate, singurele indicații fiind urmele pe care aceștia le-au lăsat. Endurance și Freedom nu mai trebuie să vi le explic, vă las vouă plăcerea să le descoperiți misterele.

Nu sunt eu as al volanului, precum „răposatul” nostru Wild Snake, dar pot spune cu certitudine că mașina se comportă destul de realist.

Dificultățile impuse de teren (pante abrupte, râpe, râuri etc.) au asupra mașinii exact efectele care trebuie să le aibă (suprasolicități ale motorului, suspensiilor, frânelor). Este un joc în care după cum afirma și Adrian: „Joci cu viteza I și a II-a”. Nu mai trebuie să ții ochii ațintiți pe indicatorul de viteze, în schimb va trebui să-i pironesti pe cele de benzină, de presiune a uleiului sau de temperatura motorului.

Pre-tech

Fiind produs de o firmă românească, normal că producătorii au luat în calcul și posibilitatea ca acest joc să ajungă pe mâinile gamerilor de pe la noi, care după cum bine știm nu stau foarte bine la capitolul detalii tehnice. Din acest motiv, engineul grafic a fost realizat pe bază de voxel, ceea ce face ca atât de scumpele acceleratoare grafice să nu fie absolut necesare. În schimb voxelii necesită o putere de calcul a procesorului și frecvență destul de mare (elemente care din fericire

ment care s-a strecurat printre liniile programatorilor de la FunLabs. În rampă motorul este solicitat la maxim, suspensiile vor avea zile grele printre bolovani și șanțuri. Ca un mic factor de realism, dacă la început mașina lucește de curățenie după câteva ture prin noroaie nu vei mai putea să o recunoști. Mare atenție însă, oricât de robuste par mașinile de teren, sunt totuși destul de vulnerabile. Terenul sălbatic precum și conducerea nepreventivă te pot pune ușor pe butuci. Un far spart nu va mai lumina, un radiator spart va duce la oprirea motorului și multe altele. Pentru a evita astfel de accidente, mașinile vor putea fi dotate cu tot felul de accesorii (roți pentru fiecare tip de teren, canistre de rezervă, winch, suspensii active etc.), care îți vor fi acordate ca premiul la fiecare traseu încheiat cu succes. Dacă mașina în sine se poate distruge ușor, nu același lucru pot spune despre caroserie, care chiar și după vreo 5-6 rostogoliri arată ca scoasă din cutie, o scăpare care poate fi trecută ușor cu vederea, din fericire.

Faptul că jocul a fost realizat în întregime în România are și câteva neajunsuri. Unul dintre ele ar fi acela că fondurile destul de sărace au împiedicat obținerea drepturilor de a folosi numele reale ale automobilelor, motiv pentru care acestea au primit nume generice. Românul, inventiv ca întotdeauna, a găsit o modalitate de a compensa acest neajuns. Mașinile pot fi editate, iar pe lângă culori și celelalte, jucătorul va putea să redenumescă vehiculul după marca preferată (ARO, GAZ, Hummer).

Iată că am trăit și eu momentul în care am jucat ceva produs în întregime în România. Este un moment unic, care sper să nu rămână așa și cât mai mulți tineri ambițioși să încerce să se grupeze și să-și transforme visele în realitate. Fiindcă FunLabs a demonstrat, dacă mai era nevoie, că se poate și aici, la noi.

Claude



sunt mai accesibile buzunarului nostru). Chiar dacă nu este un joc care să scape de bug-urile grafice (gen tufe care răsar prin mașină) pot spune liniștit că grafica acestui joc este foarte reușită, redând natura așa cum este ea, sălbatică și frumoasă. Nu mă pot abține să nu să amintesc de exuberanța cu care Adrian mi-a demonstrat cum pot să cadă frunze din copaci dacă ai ghinionul să-ți parchezi mașina în vreunul.

Mulți sunt curioși poate cum se comportă mașina în teren. După cum am amintit fugar mai devreme, fizica este un ele-

GEN: Auto PRODUCĂTOR: FunLabs
DISTRIBUTOR: Activision Value
OFERTANT: TBA (to be announced)
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu MULTIPLAYER: Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	16/20
Sunet:	14/15	Impresie:	09/10
Gameplay:	30/35		

NOTA
87
%



Europa Universalis

... sau cum ar fi spus și Papa de la Roma: „Amen!”

Încetîșor, cu pași mărunți, România începe să scoată și ea capul în lumea jocurilor, cu încercări timide de a atrage atenția giganților americani, britanici sau francezi care domină aproape dictatorial piața. Ce șanse avem nu vreau să mă hăzardez, dar uitându-mă înspre fiordurile nordice mă cam trece un fior rece pe spinare. În ultimii zece ani scandinavii s-au implicat și ei foarte mult în producerea jocurilor pe calculator. Multe dintre jocurile venite parcă din ghețurile veșnice au ajuns mari hituri distribuite în general de marile companii americane (de remarcat creația norvegienilor de la **Funcom** – *The Longest Journey*). Tot scandinavi, dar ceva mai spre est, suedezii de la **Paradox Entertainment** au lansat luna aceasta o strategie, care se dorește a fi un strop de apă proaspătă în oceanul strategic și tactic care ne-a in-

vadat în ultimii ani. *Paradox Entertainment* pare să fie o companie foarte prolifică, după ce anul trecut au lansat un flight arcade (*Airfix Dogfighter*), ei lucrează deja cu sârg la un RPG cu aer arhaic, nordic și, bineînțeles, Thoric (*The Valhalla Chronicles*).

Crini albi

Europa Universalis ne trimite, poate, într-una dintre cele mai glorioase epoci ale umanității. Parcurgând o perioadă de 300 de ani, între 1500 și 1800 (aproximativ), jucătorul va avea ocazia să simtă un pic din parfumul acelor ani măreți, ani ai descoperirilor geografice, ani în care s-au creat și destrămat imperii. La aspectul istoric, *Europa Universalis* strălucește cu adevărat, nu numai că este un joc, dar poate fi considerat chiar o

enciclopedie a acelor ani. Din punct de vedere istoric, jocul păstrează o notă de autenticitate mai rar întâlnită, totul este respectat până la cele mai mici amănunte: numele provinciilor, balanța puterii, reputația statelor și caselor regale, alianțele și rivalitățile, pâinea neagră și pate-ul de prepeliță (cu toate că habar n-aveam că și chinezii au avut conchistadori).

Pe lângă aceasta, *Paradox Entertainment* ne încântă privirea cu un adevărat festival grafic, din fericire pentru noi fără super-efecte care să ne provoace coșmaruri Voodoo sau GeForce. Detaliile, oricât de minuscule par, sunt lucrate cu mare atenție, lucru pe care-l pot spune și despre animații. Din păcate, nu toate sunt perfecte, dacă trupele au uniforme distincte pentru fiecare națiune, chiar și pentru epoci diferite, din păcate designul clădirilor nu se bucură de aceeași varietate. Astfel am ajuns să văd catedrale gotice în Asia în locul obișnuitelor temple budiste sau pagodelor. Noroc că această scăpare nu afectează cu nimic plăcerea de a juca *Europa Universalis*. În schimb, faptul că toate statele au la îndemână exact aceleași unelte și scule pentru a se dezvolta, fără nimic specific sau special s-ar putea să afecteze jucabilitatea pe termen lung.

Și pete roșii

Dacă ar fi să dau crezare majorității colegilor mei, *Europa Universalis* este o strategie ciudată și complicată. Dar poate tocmai acest lucru m-a determinat să stau aplecător asupra lui mult mai timp decât am acordat strategiilor real-time din ultimul cincinal. În genere, trebuie să faci aceleași lucruri pe care le faci în orice strategie real-time (ca idee și realizare se apropie mai mult de seria *Civilization* decât de *Warcraft* sau *C & C*). Construiești, explorezi, cucerești pentru ca într-un final să-ți înscrii numele pe tabela de „high scores”. Dacă majoritatea strategiilor te-au pus în postura de monarh tiranic, atotputernic, *Europa Uni-*





versalis te introduce în pielea omului din umbră, un Richelieu modern. Chiar și așa, respectând într-un fel realitatea istorică, tot tu ești cel care faci și dregi toate cele. Monarhul în schimb, prin atitudinea și inteligența sa, poate influența



ușor drumul pe care se îndreaptă națiunea.

Scenariile jocului, printre care se află și tutorialul (recomandat cu căldură să-l parcurgeți, dacă nu vreți să vă uitați în monitor ca știți voi cine) oferă pasiunilor genului tot atâtea provocări, unele mai dificile altele mai ușoare. Chiar dacă există opțiunea de a seta diverse grade de dificultate, adevăratele dificultăți vor fi introduse de națiunea pe care ți-ai ales să o conduci. În principiu, pentru a câștiga, trebuie să realizezi cât mai multe victory points (există și alte condiții), puncte obținute din dezvoltare, colonizare, războaie și misiuni speciale. Chiar dacă oferă recompensele cea mai însemnată, trebuie avută mare grijă cu acestea din urmă, deoarece neîndeplinirea lor va fi penalizată aspru. La acest capitol, jocul, din păcate, are unul dintre cele mai stresante bug-uri, dacă uiți să deselectionezi din meniu, monarhul va alege pentru tine automat ce misiuni să îndeplinești (criteriul de bază fiind numărul de puncte acordate) și aproape de fiecare dată te

vei trezi în imposibilitatea de o îndeplini. Un exemplu clasic, dacă dorești, împăratul Chinei mi-a ordonat să elimin Spania în cinci ani, iar eu nici măcar nu descoperisem încă Europa.

Victoriile armatelor sunt o altă sursă importantă de puncte, probabil cea care va duce greul în lipsa misiunilor. Din partea Statului Major avem deopotrivă vești bune și rele.

Armatele, grupate pe trei tipuri (infanterie, cavalerie și artilerie), sunt grupate sub un lider, de obicei colonel, alături de un lider mai „decis”. Soldații nu se vor lupta numai cu inamicul uman, ci și cu foametea și bolile ceea ce constituie un artificiu delicios al jocului. Elementul care mi s-a părut cel mai obscur este moralul soldaților. Atâta timp cât sunt în garnizoană e totul OK, dar o dată implicați în bătălie, moralul lor scade treptat, iar dacă a ajuns la minim rup rândurile, chiar dacă, încă, sunt superiori adversarului ca număr. Ce n-am înțeles



cu este de ce moralul soldaților scade dramatic de fiecare dată când aduci întăriri, trupe noi de recruți.

... pe mătase

Orice imperiu ce se respectă are și o altă armată, cu care să-și consolideze cu-

ceririle. Rolul diplomaților, comercianților și coloniștilor nu trebuie neglijat deloc. Diplomații pot fi trimiși la monarhii vecini pentru a aranja diverse alianțe sau căsătorii regale, în timp ce comercianții se vor lupta să obțină monopolul pe piețele de desfacere, aducându-ți tot mai mulți ducați în cufere (indiferent de inflație, element de altfel prezent în joc). Coloniștii vor fi trimiși spre zări albastre și tărâmurii semicunoscute pentru a-ți mări granițele. Pentru a pune stăpânire pe o provincie este suficient să trimiți un colonist sau un trader acolo pentru a construi o colo-



nie sau un trading post (moment în care provincia intră în sfera ta de influență). Atenție mare însă la populația autohtonă, care de obicei nu privește cu ochi buni migrația pe sau prin teritoriul lor. Nici provinciile deja stăpânite nu sunt foarte sigure, ele căzând pradă revoltelor destul de des, poate mult prea des.

În concluzie, nu pot decât să mă bucur, alături de voi, că în lume mai există încă oameni decisi să spargă tiparele, oameni care să nu se alinieze la curentul impus de marile companii al căror unic scop pare să fie obținerea cât mai multor beneficii, oameni care încearcă să realizeze ceva nou și frumos pentru noi gamerii... și nu numai.

Claude

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Paradox Entertainment
DISTRIBUITOR: N/A
OFERTANT: Monosit Conimpex, tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 233 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică: 19/20 **Feeling:** 19/20
Sunet: 10/15 **Multiplayer:** 04/20
Gameplay: 25/35 **Impresie:** 09/10

NOTA
86
 %



Engine-ul Infinity pus din nou la treabă!

Cu o săptămână înainte de plecarea revistei spre tipografie am primit acest titlu direct de la **Interplay**. Acesta m-a pus pe mare jar, inițial i-am rezervat patru (4!) pagini în revistă, dar după ce l-am instalat și jucat vreme de câteva zile bune a trebuit să mă răzgândesc (cu mare părere de rău) și să-l trimit în colțul lui alocându-i doar acest mic spațiu. De ce? În primul rând este doar un add-on, nu este stand-alone (o bilă neagră de la mine pentru asta!) iar restul motivelor le veți găsi în rândurile ce vor urma!

Heart

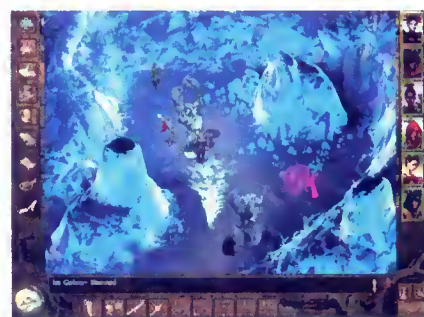
De la început vreau să vă previn că dacă nu ați jucat *Icewind Dale* vă va fi foarte greu să jucați *Heart of Winter*, deoarece, dacă doriți să aveți ceva șanse în fața monștrilor pe care-i veți întâlni, va trebui să începeți cu niște caractere noi de nivel cel puțin opt. Consider acest lucru cam neortodox din partea celor de la Black Isle pentru că unui jucător nou îi va lua ceva timp până-și va da seama „cine

cu cine votează” în jocul acesta! Veți avea o hartă nouă cu doar 5 arii noi, printre care se află și Lonely Woods, orașul în care vă veți începe marea aventură.

Pentru a-l face cât mai atractiv, producătorii au introdus o mulțime de „ches-



tii” noi, cum ar fi: vrăji (peste 50) de nivel mic și avansat, obiecte magice (peste 80) și câteva NPC-uri care vă vor ajuta (sau nu) pe parcursul jocului. Aaah... să nu uit, monștrii noștri cei de toate zilele: barbari (barbarians & raiders), nemoți de nivel mare (undead), lupi, vrăjitori, ce mai, de toate spețele și rasele! În ce mă privește, cele mai utile mi s-au părut cutiile pentru pergamente și poțiuni,



pungile pentru pietrele prețioase, astfel că acum inventory-ul este mult mai liber pentru obiectele cu adevărat importante, cum ar fi arme, muniție pentru armele de distanță, armuri speciale sau obiectele de quest. De asemenea, nici tasta specială pentru găsirea și identificarea obiectelor de pe jos sau a ușilor greu de remarcat, nu este rău că au introdus-o. Totul pentru a-i face munca gamerului cât mai ușoară și a-l ajuta să se concentreze asupra gameplay-ului! În rest, cele vechi din *Icewind Dale*, intrigă, poveste remarcabilă, fir epic extraordinar, ce mai, știm despre ce este vorba!

... of Winter (că tot a trecut iarna!)

Din păcate, pentru cei care n-au văzut sau nu le-a plăcut prima parte a acestui joc, nu văd cum niște schimbări minore ar putea să-i convingă „să îmbrățișeze cu dragoste” acest joc. „Paper doll”-urile au rămas aceleași, mișcările pe care magii le fac pentru a performa niște vrăji sunt



doar câteva, repetitive, la fel și despre animațiile vrăjilor ca să nu mai vorbesc despre sistemul de luptă același (doar că este modificat după regulile AD&D 2)!

În schimb, fanii *AD&D*, adică cei ce au jucat tot ceea ce mișcă în domeniu: *Planescape: Torment*, *Baldur's Gate* (1, *TOSC* și 2 – v-am băgat în ceață nu?), vor fi fericiți pentru că, după ce-au terminat pe nerăsuflăte *Baldur's Gate* 2, o să mai aibă cu ce-și pierde nopțile până apare *Neverwinter Nights*!

K'shu



GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Black Isle Studios
DISTRIBUTOR: Interplay
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	18/20
Sunet:	08/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	28/30	Impresie:	08/10

NOTA
85
 %

THRUSTMASTER®

Play with reality!

STEERING WHEELS

360modena
PRO Racing wheel



JOYSTICKS

TOP GUN
AFTERBURNER
JOYSTICK



GAMEPADS

FireStorm
DUAL POWER
GAMEPAD



www.thrustmaster.com

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

AGE of SAIL II

De la căpitan la amiral
e doar un pas, dacă
știi să mergi pe valuri.



Akella ne răsfată cu titluri maritime. După *Sea Dogs* vine, la scurt timp, acest *Age of Sail II*, care vrea din nou să ofere ceea ce *Sea Legends*, *Gloriana* sau *High Seas Trader* ofereau pe vremea când bunicul era flăcău, 150 de MHz era viteza procesorului ideal și 32 MB RAM însemna destrăbălare.

Age of Sail II diferă însă de aceste titluri prin faptul că îi lipsește cu desăvârșire componenta comercială (în afară de achiziția de nave și, eventual, îmbunătățirea lor). Nici vorbă de orașe, grâu, fructe, pânzeturi și investiții. *AoSII* se vrea un joc axat exclusiv pe bătălii navale și, dacă producătorii ar fi dat dovadă de ceva mai multă grijă, ar fi putut fi chiar un punct de reper pentru producțiile de acest gen din viitor.

De la Trafalgar la Baltimore

Cine știe cât ce cât istorie navală, știe și cine a fost amiralul Nelson sau cu se mănâncă războiul dintre americani și britanici din 1812, în vremea când Napoleon Bonaparte strângea trupe în vederea invaziei Rusiei (moment care l-a inspirat și pe Adolf Hitler și a lui operațiune Barbarosa). Cam aceasta este epoca cuprinsă de *Age of Sail II*: sfârșitul secolului

al 18-lea – primul sfert al secolului al 19-lea. Asta înseamnă că avem de-a face cu nave de toate categoriile (notate de la 7 – nave mici, rapide, de cercetare la 1 – giganți plutitori, cu 100 de tunuri la bord și cu echipaje de sute de marinari). Nume ca Victory, Achille, Africa sau Royal Oak, deși nouă nu ne spun mai nimic, au însemnat ceva în acei ani. Erau mândria celor mai puternice flote ale lumii (11 în joc).

Age of Sail II poate fi jucat în mod Campaign sau Battle. Nu există „antrenament”, ceea ce este un MARE minus al jocului, peste care nu se poate trece. Vom reveni la asta mai târziu.

Important este că jocul îți oferă ocazia de a participa la unul din numeroasele conflicte navale din acea perioadă, de parte oricui. Și, fiind *Age of Sail II* produs de o companie rusească, nu putea lipsi și o campanie în Marea Neagră, în timpul căreia jucătorul trebuie să-și afirme loialitatea față de țarul Alexandru și mama Rusia, luptând cu păgânul otoman (în sfârșit simțim și noi o apropiere binevenită de istoria și geografia noastră, chiar dacă e vorba de eroismul rusesc).

Campaniile variază așadar ca lungime și plasare în spațiu, dar, în principiu, în toate campaniile este vorba despre același lucru: anihilarea flotei inamice, prin cucerirea sau scufundarea navelor

care o compun. Ca în mai toate jocurile de acest gen (evolutive, să le spunem), începutul e plăpând: un căpitan, al cărui prestigiu crește pe măsură ce câștigă bătăliile, primește o bărcuță, cu ajutorul căreia trebuie să facă minuni de viteză și să învingă zeci de nave inamice. Pentru exemplificare, a se studia prima misiune a campaniei „A Nest of Pirates”, în care jucătorul intră în scenă la Baltimore, imediat după ce Congresul american a declarat război Imperiului Britanic. Misiunea este aparent simplă: capturarea navelor britanice din zona Maryland, care vor fi luate prin surprindere, dat fiind că pe atunci nu exista Internetul sau telefonია mobilă și respectivele nave de comerț încă nu aflaseră că sunt în război cu americanii. Și uite așa jucătorul, travestit într-un vajnic căpitan, intră ca lupul în stână și cucerește în stânga și în dreapta... dacă își dă seama cum se conduce drăcia aia de navă.

(Inter)față de marinar

Am afirmat la începutul articolului că *Age of Sail II* este un joc complicat. Iată și argumentele: peste cincizeci de simboluri, bare și icograme! Asta pentru a scurta descrierea interfeței, care se dovedește asemeni algelor din marea Sargasselor, în care se zicea că se agață navele care fac imprudența să se aventureze prin acea pădure subacvatică. Așa se întâmplă și cu jucătorul de *Age of Sail II*, care își agață urechile încercând să își dea seama cum aruncă ancora, cum trebuie reparată nava, ce trebuie să facă pentru a schimba muniția, pe ce trebuie să apese ca să abordeze o navă inamică și tot așa, până când se pierde complet în hățișul controalelor. Dacă mai pui pe deasupra și faptul că, în cazul în care a fost selectată bătălia de la Trafalgar (unde Nelson a avut sub comanda sa 28 de nave, iar francezii au pus la bătaie 33), jocul începe să nu se mai miște... atât de fluent, chiar și pe sistemele mai performante, atunci interfața devine complet dușmănoasă, pe față.

Producătorii au folosit o parte din ideile (de fapt adevăruri istorice și fizice) prezente în *Sea Dogs* (printre care și prezența activă a forturilor, care nu se sfiesc



Dacă nu ar fi culorile stridente, ar fi un abordaj de toată frumusețea.



Aceasta nu este bătălia de la Trafalgar și acelea nu sunt culori naturale.



Engine grafic performant? Doar uneori.

să toarne ghiulele în capul navelor neavente). Cea mai importantă (din punct de vedere tactic) este introducerea muniției specializate: împotriva echipajului, a corpului navei sau a velaturii. Fiecare tip de muniție are o anumită rază (de exemplu, ghiulelele convenționale, au o rază mult mai mare decât „strugurii” – muniția antipersonal) și cine nu ia seama la ea risipește muniție și timp. Producătorii au avut grijă ca jucătorul să poată vizualiza raza armelor cu diferite muniții, reprezentată prin zone colorate în diferite nuanțe de albastru (pentru diferite grade de împrăștiere a muniției).

Am preferat întotdeauna să mutilez chiar de la început pânzele navelor inamice, pentru a le imobiliza, după care cucerirea sau scufundarea lor este o chestiune de timp și răbdare. AI-ul (care poate fi înlocuit oricând de un jucător uman; un atu al jocului) nu pune foarte mari probleme, așa că am reușit să-mi pun cu brio planul în aplicare, chiar dacă nivelul de dificultate era mediu. Ba mai mult, aș spune că AI-ul este incompetent, pentru că, după ce ai învățat cât de cât sfurile jocului, a scufunda o navă devine o banalitate.



Formidabile forturi, formidabil de poligonale.

Un lucru bun în direcția apropierii de realitate este efectul vântului asupra navelor. Dacă în *Sea Dogs* ambarcațiunea înainta fără probleme, cu pânzele umflate, chiar și împotriva vântului, în *Age of Sail II* viteza corabiei evoluează cu adevărat în funcție de folosirea velaturii, de direcția și de intensitatea vântului. De aceea, e foarte important să aveți tot timpul vântul în spate când atacați o navă inamică, pentru că altfel veți avea mobilitatea mult redusă și veți fi mai expuși manevrelor (previzibile, ce-i drept) ale calculatorului.

Ultimul lucru care a mai putut încăpea în articol în legătură cu gameplay-ul este managementul echipajului (compus din marinari – sailors și soldați – marines), care, prin intermediul unor bare de control, poate fi alocat diferitelor activități care alcătuiesc ceea ce se numește „viața



Sute de catarge, sute de MHZ...

pe mare”: repararea velaturii, a corpului navei, a tunurilor sau a cârmei, stingerea focului, coborârea sau ridicarea ancorei și, în fine, pregătirea pentru lupta corp la corp cu echipajul navei abordate (elemente dintre care multe pot fi ușor descoperite și în *Sea Dogs*).

De n-ar fi grafica...

Nici sub aspect grafic *Age of Sail II* nu stă prea bine. Nu pot spune că nu m-au impresionat vânzoleala echipajului la bord (e de-a dreptul haios să vezi cum echipajul, reprezentat la nivel de furnici, pentru că interfața nu permite apropierea prea mare de nave, se agită haotic pe punte, doar de dragul de a se agita), cerul (rupt parcă din Aivazovski), modelul navelor (cu adevărat istoric și mult mai detaliat decât cel din *Sea Dogs*) sau faptul că stindardele naționale fluturând semeț pe catarge (care au obiectul de a se rupe și a cădea în apă foarte artistic, cu trozneli), arată cu adevărat direcția vântului. Totuși, m-am dezechilibrat și am căzut de pe pedestalul extazului grafic când am văzut cum pânzele afectate de muniția antivelatură se rup la fel (e folosită aceeași textură), cum, uneori, catargele a două nave se întâlnesc fără a se afecta unele pe celelalte, cum dâra lăsată de navă se vede prin punte. Marea e complet plată (față de valurile din același *Sea Dogs*, valuri care, chiar neînspumate, sunt de preferat unei suprafețe netede). În fine, nici insulele nu sunt extraordinar de bine realizate și nici colorate (e plin de mov pe ele). Dar toate aceste

bug-uri pălesc în fața uneia din cele mai odioase greșeli pe care le-am văzut într-un joc: navele conduse de jucător pot trece PRIN insule, fără nici o problemă. După *Sea Dogs* (în care coliziunea nu e deloc plauzibilă), am vrut să văd cum stă *Age of Sail II* la acest capitol și am constatat cu stupeoare că insula de care am vrut să izbesc nava nu exista decât vizual și bricul meu a trecut liniștit prin subteran până când a ieșit, imperturbat, în partea cealaltă. sNici la sunete AoSII nu îl învinge pe *Sea Dogs*. Mare, vânt, scârțâit de parâme, bubuituri de tunuri și cam atât (lipsește pescărușii): acestea sunt sunetele din *Age of Sail II* și, sincer, nu putem avea pretenții mai mari: cel puțin sonor, marea e prezentă în joc.



Încet, încet, om trece noi și de insula asta...

În concluzie, *Age of Sail II* nu reușește să se impună decât pentru scurt timp și doar pasionaților de istorie navală. E de presupus că restul jucătorilor care doresc cu tot dinadinsul să-și ude picioarele vor rămâne la *Sea Dogs* (spre avantajul aceluiași producători).

Mike

GEN: RTT Naval PRODUCĂTOR: Akella
DISTRIBUITOR: Talonsoft
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: PIII 600 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da MULTIPLAYER: Da

EVALUARE

Grafică:	14/20	Feeling:	15/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	20/30	Impresie:	06/10

NOTA
71
%



Viitorul... așa cum nu l-am dori!

Si ce-ar fi dacă omenirea ar pieri, în locul ei rămânând doar o rasă de roboți inteligenți? Și între toți acești roboți, ești tu, *Gunlok*, jumătate om jumătate mașină, neștiind către care parte să înclini.

Această dilemă va fi rezolvată chiar la începutul „carierii tale”, astfel că vei avea de înfruntat armatele de roboți și la sfârșit, pe „tăticul lor”, pe numele lui mic Skaran! La toate acestea adăugăm un pic de strategie de echipă, ceva arme futuriste (la fel și decorurile), totul într-un înveliș lucios 3D și avem un candidat pentru inima noastră. Nu vreau să mai spun prea multe și să trec direct la a vă prezenta câte ceva despre joc în sine, dar știu că nu mi-aș ierta-o niciodată dacă nu v-aș spune încă de la început că producătorii sunt nimeni alții decât Rebellion: creatorii lui *Aliens vs Predator*, deci cred că prin prisma acestui fapt merită „să ciulim ochii și să căscăm urechile”! (sau... era invers?)

Clișeu... sau nu?

La prima vedere totul pare un clișeu. Tu, cu ai tăi mușchi de „șwartzie” ești pornit să scapi lumea de rău și cine nu este cu tine este împotriva ta! Da, știu, au mai fost jocuri cu scenarii postapocaliptice (vezi seria *Fallout*) sau pline

de miresme de *Tomb Rider* piperate cu un pic de *Quake* (*Outcast* vă spune ceva?) și au rămas în memoria noastră nu prin intriga lor, ci prin conținutul, substanța pe care o au și au avut-o!

Și, de fapt, ce este acest joc? *Gunlok* este un joc de acțiune din perspectiva „third-person” în care poți controla până la patru membri ai echipei: Gunlok, Elint, Hark și Frend.



Fiecare din aceștia au avantajele și dezavantajele lor dar cu ajutorul unei tactici extrem de bine puse la punct de către producători veți reuși să treceți cu ușurință de fiecare misiune. De ce spun acest lucru? Pentru că acest joc din titlu ne avertizează că este un „team based action”, ceva similar cu bătrânul *Syndicate* pe care-l știm cu toții. Toate personajele vor trebui să lucreze în paralel pentru a asigura succesul fiecărei misiuni.

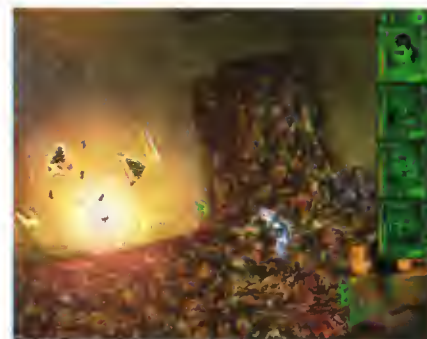
Noutatea

Ca să permită o pregătire tactică și tehnică așa de minuțioasă, producătorii au creat un sistem de comenzi cu adevărat ingenios de control și planificare. Prin funcția de pauzare a jocului veți putea pune mai multe ordine către un singur membru al echipei, și anume într-o coadă de

așteptare. Toate acestea vor permite ca fiecare din ei să îndeplinească niște ordine specifice, *Gunlok* fiind singurul joc de până acum în care am reușit să organizăm o ambuscadă ca la carte, cu tot ceea ce implică acest lucru. Fanii lui *Baldur's Gate* pot afla de la mine (sau din manual) că jocul are și opțiuni de pauză, cam ceva în genul ordinelor de luptă din *AD&D*-ul atât de cunoscut de toți. Am spus acest lucru doar pentru simplul fapt că să le atrag și lor atenția cumva.

Hard-parts

Cu cât veți omorî adversarii mai repede, cu atât veți avea mai puține griji! Pentru aceasta există și echipamentul adecvat. Armele sunt de mai multe feluri, fiecare putând folosi muniție de tip normal, heavy sau auto-locking. În plus, avem la dispoziție categoria „diverse”,



în care intră: mine, generatoare de scut (pe diferite intensități) și detectori care vă vor îmbunătăți raza vizuală, radarul sau sistemul de ochire. Exact pe aici pe undeva aș putea spune, cu mâna pe inimă, că joculețul ăsta simpatic și deloc greu, are ceva accente de RPG, dar nu prea multe. Cât despre minele antipersonal, care sunt de trei feluri (proximity, timed, remote), acestea aduc adevărata strategie din joc, fiind de departe cele mai versatile arme din tot jocul, singura



lor problemă fiind faptul că îți ia cam mult timp să la armezi/activezi („șmecherează”: încercați să activați minele cu Elint, că doar nu degeaba e el robot-mecanic!).

La pachet

Așa cum fiecare suntem obișnuiți să primim câte un lucru frumos, din când în când (că ce-i prea des strică!), băieții de la **Rebellion** ne-au făcut o surpriză și pe lângă aspectul tactic adânc, despre care sper că v-am convins până acum, au înve-



lit totul într-o haină 3D cu adevărat demnă de numele lor și de titlurile produse de către ei. Anumite scene din joc par prea frumoase ca să fie fost „ne-ren-

derizate”, dar să nu uităm că și alte jocuri ne-au oferit la vremea lor același fel de scene, care ne-au impresionat la fel de mult. Nu este nevoie de accelerator grafic, totul fiind făcut cu ajutorul lui DirectX. Și asta nu este tot! Dacă tot suntem la pachete, pachetele și pachetuci, în cutia retail veți găsi un exemplar din faimoasa revistă de benzi desenate 2000 AD (featuring Judge Dread!).

Deși muzica nu este extraordinară (doar niște piste audio cam statice) și nu este dinamică (de exemplu muzică într-un ritm alert în timpul luptelor și muzică de ambient pentru modul de explorare) aș putea spune că nu deranjează prea tare urechea, dar să nu uităm că există și opțiunea de a seta la minim volumul muzicii din joc și vă garantez că orice alt CD (din biblioteca personală), cu un gen cel puțin techno, se va încadra foarte bine în acțiune!

Hai să vorbim un pic și despre camera și pozițiile ei imposibile în care se poziționează uneori de nu mai știi pe ce lume ești! Scene de genul sateliți imenși care-ți blochează vederea și faptul că uneori este prea multă „scenă” (n.r. enviroment) m-au făcut de câteva ori să le spun câteva cuvinte de noapte bună



celor de la **Rebellion**, mai ales designului de niveluri. Oricum, acestea sunt niște mici probleme care pot fi rezolvate foarte ușor cu un patch, deci nu este motiv foarte mare de îngrijorare.

Skaran is dead!

Gunlok rămâne, totuși, doar un joc (unul în care nu se insistă prea mult asupra poveștii sau a unei acțiuni adânci) care merită să vă aruncați privirea peste el.

K'shu

Notă tehnică (de subsol):

Pentru cei interesați! Dacă „v-a prins” jocul, ei bine aflați de la mine că are exact 15 niveluri, cam 30-45 de ore de joc și că pe Skaran nu v-a trebui să-l omorâți cu armele convenționale din dotare!

GEN: Team-based action **PRODUCĂTOR:** Rebellion
DISTRIBUITOR: Virgin Interactive
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PII 350 MHz, 128 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Nu

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	18/20
Sunet:	08/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	28/30	Impresie:	08/10

NOTA
84
%

LEVEL a extras următorii câștigători la concursurile din luna decembrie:

1. Câștigătorii concursului organizat de **LEVEL** împreună cu **Best Computers** sunt: Pandele Robert din București- jocul FIFA 200; Omescu Elena din Timișoara - jocul Red Alert 2; Tecuceanu Diana din Suceava – a câștigat jocul Alice; Grosu Alexandru din Iași – jocul Baldur's Gate;

2. Câștigătorii concursului organizat de **LEVEL** și **InterCom Film** sunt: Gogescu Carmen din București – tricou Charlie's Angels; Petre Alina din

Galați – tricou Charlie's Angels; Buruiană Horațiu din Vaslui – afiș Charlie's Angels; Stan Adrian din Ploiești – tricou Hollow Man.

La concursurile din luna februarie, câștigătorii sunt:

1. Câștigătorii concursului organizat de **LEVEL** și **Rossignol** sunt: Manea Alexandru din Hunedoara – o pălărie Rossignol; Oprea Răzvan din Bacău – o șapcă Rossignol; Bocca Valentin din Timișoara – o pereche de mănuși Rossignol.

2. Câștigătorii concursului organizat de **LEVEL** și **Sony** au primit câte un joc *Crash Bash*. Aceștia sunt: Bulencea Paul Bogdan din Brașov, Chițu Călin din Piatra Neamț, Pop Daniel din Baia Mare, Marius Cenușe din Constanța, Boloveschi Radu din Baia Mare, Kovacs Stela din Mediaș, Leșanu Adrian din Vatra Dornei, Negrea Andrei din Oradea, Botnarenco Ionut din București, Căuneac Paul din Iași.

3. Câștigătorul tombolei organizate de **LEVEL** și **Ubi Soft** este Sârbu Claudiu din Argeș care va primi jocul *In Cold Blood*.

TOMBOLA UBI SOFT (SPEED BUSTERS)

UBI SOFT ne-a comunicat câștigătorii celei de-a doua runde a **Super-Tombolei THRUSTMASTER**, organizată cu prilejul punerii în vânzare a celui de-al doilea joc din colecția „JOCURI FULL LA PREȚURI COOL”, și anume **SPEED BUSTERS**.

Din cei care au cumpărat jocul și au trimis talonul aflat în interiorul acestuia,

au fost extrași următorii câștigători:

– GRIGORE ALEXANDRU POPESCU din Târgu-Jiu – **Volan cu pedale FERRARI 360 MODENA PRO**

– AURA STRATON din Câmpulung Moldovenesc – **Joystick cu throttle TOP GUN AFTERBURNER**

– FLAVIU - ANDREI MARIEAN din Mangalia – **Gamepad cu Force Feedback**

FIRESTORM DUAL POWER

Pentru a intra în posesia premiilor, aceștia sunt rugați să contacteze firma Ubi Soft la telefon: 01-231.67.69

Citiți următoarele numere ale revistei **LEVEL** pentru a afla cine sunt fericii câștigători ai celorlalte runde ale Super-Tombolei THRUSTMASTER.



Somnul zeilor naște monștri!

Pot să mă mândresc cu faptul că am fost printre primii care au aflat de *Sacrifice*. Pe vremea aia vizitam tot mai des site-ul de la **Interplay** poate, poate am să găesc ceva nou despre *Gigants: Citizen Kabuto*. Pe vremea aceea (acum câteva luni bune) tocmai se anunțase următorul titlu de la **Shiny**, un joc despre care nimeni nu știa nimic, iar cei care știau tăceau până oboseau. Încă de la început, cei de la **Interplay** au pus de un site de *Sacrifice* care mi-a atras iremediabil atenția. O creatură ciudată, niște

norișori pufoși în fundal și un anunț cum că *Sacrifice* e „coming soon”. Ete na! Ce o fi și arătarea asta? Lipsa oricăror detalii despre joc m-a convins mai mult decât orice trailer sau teaser.

Peste câțva timp, **Shiny** a organizat o conferință de presă doar pentru creme de la creme a publicațiilor din domeniu. Mie nu mi-au dat voie să intru... au zis că sunt prea mic, nu am viză Shengen și nici cravată. Așa că am așteptat în spatele ușilor închise și, în timp ce încercam să mituiesc femeia de serviciu

să mă lase pe mine să intru în locul ei, doar doar voi afla și eu ceva în timp ce mă făceam că curăț semințele de pe jos, ușa se deschise și începură să apară... Cine? Ei! Cremoșii... toți cu fețe palide, vorbind în șoaptă și cu niște priviri extaziate în ochi. I-am luat pe câțiva deoparte și i-am pus să-mi explice și mie... ce e aia *Sacrifice*? cu se se mănâncă? să îmi cumpăr un Mercedes sau un BMW? Mi-au povestit ceva cu magicieni, suflete, grafică superbă, acțiune, strategie... blablabla.

După ce a apărut jocul, mai toate revistele de profil de pe la ei au început să se întreacă în laude: „Genial!”, „Cu *Sacrifice*, **Shiny** își cere scuze pentru *Messiah*”, „Original, superb!”... și am primit și noi jocul. Să fie într-adevăr chiar atât de genial, original și bestial precum s-a zis sau mă voi trezi în față cu o altă „capodoperă” gen *Messiah*?

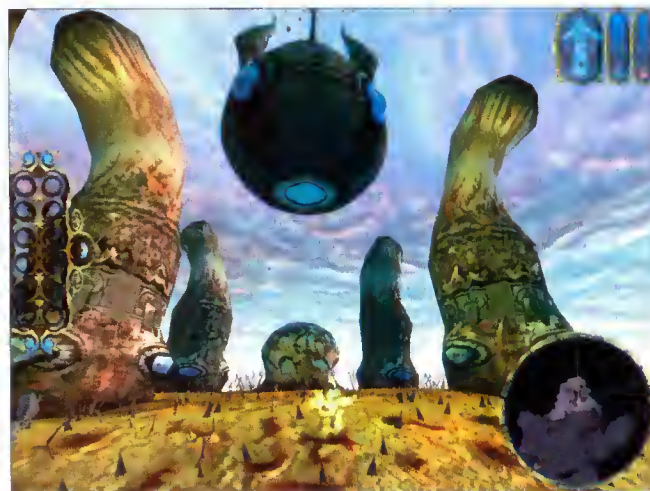
E ușor să alegi...

... dar e greu să faci alegerea corectă.

„Se spune că, la începutul începuturilor, când nu exista nimic, Creatorul a dat naștere acestui Univers, a făcut din Întineric Lumină, a creat Soarele și Luna și toate stelele de pe cer. Și ne-a creat pe noi...”

Ne-a dat numele Fyllid și, cu toate că a mai creat multe alte ființe, noi am rămas preferatele lui și am devenit slujitorii lui devotați. L-am servit bine, iar el ne-a dat o bucăciță din puterile lui. Din păcate, câțiva dintre noi au cedat tentației și au început să folosească aceste puteri în alte scopuri, contrar dorinței Creatorului.

Și într-o zi a apărut el, Zeul Prăbușit, puternic, malefic, necruțător. El, Răul Suprem, a deschis un portal spre lumea sa demonică și toți supușii săi au avut cale liberă spre pământurile noastre. Creatorul a pornit la bătaie împotriva Zeului Prăbușit și, în timp ce priveam cu consternare gigantica bătaie, a fost înfrânt de forțele superioare ale adver-





sarului său. Nici unii dintre supușii Creatorului nu au fost atât de măhniți ca poporul nostru, pentru că din rândurile noastre se desprinseseră cei care îl trădaseră pe Creator.

Toate pământurile Creatorului au început să se schimbe, unele au devenit adevărate raiuri vegetale în timp ce altele s-au transformat în iaduri incandescente. Mulți dintre noi au luat drumul pribegiei, încercând să descopere un loc în care să se odihnească în pace, departe de orice forțe divine.

Asta până când au apărut noii zei, cinci la număr, fiecare diferit față de celălalt... toți încercând să ia locul Creatorului.

Noi am fost luați sub aripa protecției a zeiței Persephone și am jurat să o apărăm împotriva dușmanilor săi.”

Și, normal, aici intervii tu...

În mod ciudat, povestea asta și toate întorsăturile pe care le ia de-a lungul jocului sunt mai acaparante decât par la prima vedere, iar personajul tău (vrăjitorul, magul... cum vrei să îi spunei) este unul de care te atașezi foarte ușor. De ce? Să vă explic...

Calci printre rămășițele a ceea ce pare a fi fost o teribilă bătălie. Peisajul este întunecat iar solul înroșit de sânge... și îți dai seama că totul s-a întâmplat din cauza ta, că poate fără tine nu s-ar fi

ajuns la așa ceva. Printre ruine întâlnești un bătrân, un vechi prieten... îi oblojești rănila și începi să îi spui povestea ta, doar doar va reuși să înțeleagă unde ai greșit.

Acesta este *Sacrifice*... povestea aceasta pe care o dezgropi din amintirile tale nu are cum să nu te atragă într-un mod ireversibil... ai văzut sfârșitul jocului, ți-a trezit interesul... acum vrei să afli toată povestea.

Zei au nevoie de tine, fiecare are propriile sale interese și cum ei nu pot să se acționeze direct în lumea reală, tangibilă, apelează la tine. Te trezești astfel cu 5 zei atotputernici rugându-se de tine să îi ajuți.

O situație din care nu prea ai cum să ieși în pierdere, nu? Devii astfel un fel de zeu printre zei, cea mai importantă piesă dintr-un război gigantic.

Nu este nevoie să fii alături de un zeu tot timpul jocului, la fiecare nouă misiune îți este dată posibilitatea de a alege dintre cei cinci. Pe cine vei ajuta? În favoarea cui vei înclina balanța? Totul depinde de tine.

Ce noapte frumoasă!

Toată povestea asta, oricât de captivantă ar fi fost, putea să nu impresioneze pe nimeni dacă nu era susținută de

o grafică pe măsură.

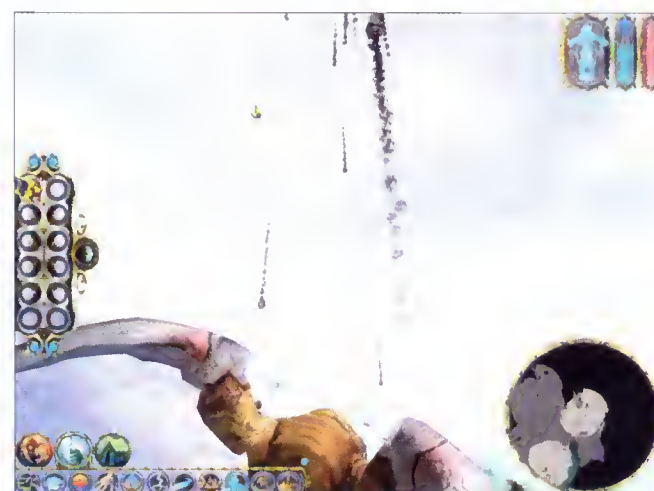
Practic, grafica este povestea din poveste, comunicată de data aceasta pe cale vizuală.

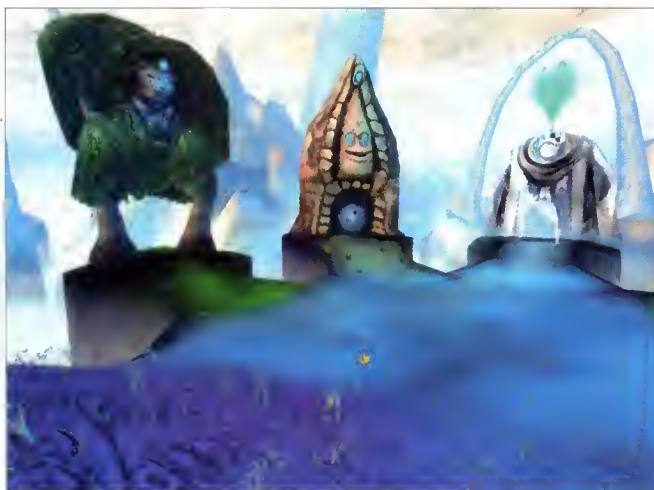
Desigur, engine-ul grafic din *Sacrifice* reprezintă un vârf de tehnologie, și – mai important decât asta – este reușita graficienilor de la *Shiny* de a te face să nu te gândești prea mult la tehnologia din spatele graficii.

Ce vreau să spun... la majoritatea jocurilor de până acum am analizat grafica prin parametrii mai mult sau mai puțini tehnici, pe când la *Sacrifice* aș putea să o analizez prin termeni mai mult sau mai puțin artistici. Nu că ar întrece *Alice* la această categorie, dar și în *Sacrifice* te trezești contemplând fascinat peisajul până când ai senzația că ești... acolo.

Muzica? Revoluționară! Nu în sensul că aduce nu știu ce îmbunătățiri nemaivăzute, ci în sensul „Treceți batalioane române Carpații”... ei, glumesc! Remarca asta a făcut-o cineva din redacție (nu spun cine) fără să vadă prea multe din joc.

De ce aduc vorba de asta? Pentru că, o fi coincidență sau nu, în momentul acela eu tocmai duceam lupte grele împotriva unei vrăjitoare inamice, iar amicul și-a dat seama de asta doar ascultând muzica.





Action/RTS sau RTS/Action ?

Toate bune și frumoase până aici, dar jocul cum e?!

Prima oară când l-am jucat a fost când am primit demo-ul – nu mi-a plăcut deloc! Am jucat jumătate de oră și după aceea l-am șters cu bucurie de pe hard. Așa că atunci când am primit jocul full l-am pasat subtil lui K'shu care, bucuros nevoie mare, s-a apucat imediat de el. Ce să vă spun... l-a distrus! A venit disperat la mine după câteva ore de joc, cu nervii la pământ și mi-a returnat CD-ul.

Vă spun, mi-a fost un pic teamă să instalez jocul... Văzusem în ce stare l-a adus pe K'shu și nu vroiam să am aceeași soartă. Plus că trebuia să îi fac review și m-aș fi simțit un pic ciudat dând o notă slabă unui joc pe care toată lumea îl ridică în slavi. Dar mi-am luat inima în dinți și am purces în a-l testa...

Țin să vă spun că, dacă abordați jocul ca pe un RTS cu ceva elemente de Action, veți fi crunt dezamăgiți. Nu de

alta, dar jocului îi lipsește un element de bază al genului RTS, și anume capacitatea de a-ți vedea trupele oriunde ar fi ele pe hartă. Iar în *Sacrifice* camera este ireversibil „lipită” de personajul tău, adică raza ta vizuală este limitată cu nesimțire. Buuuu! Să-l ștergem!

Pe de altă parte, dacă luați jocul ca fiind un Action cu multe elemente de RTS atunci aveți toate șansele să fiți uimiți, extaziați și țintuiți în fața monitorului. Pentru că, i-auzi!, chiar dacă te poți duce să te bați și cu caracterul tău (și, mamă, ce vrăji șnechere are!) ai la dispoziție întregi armate pe care le poți lua cu tine la război!

Să vezi tu atunci când mă întâlnesc cu un vrăjitor inamic, nu ne batem numai noi doi, ci și armatele noastre... și iese o scenă de toată frumusețea!

Adevărul e că este impresionant feeling-ul de care e în stare acest joc. Ai în spate o poveste cel puțin interesantă, niște peisaje care adâncesc universul jocului – și tu în centrul atenției. Tu ești marele vrăjitor, îți trimiți trupele înainte să se bată pentru tine iar tu îi mai ajuți când e cazul cu o magie, două. E imposibil să nu te simți „on top of the world” când vezi câtă putere ai la îndemână și cât de important ești.

Stilul de joc este astfel total diferit de tot ce am văzut eu până acum, iar



Charnel

Zeul morții... Stăpân peste propriul său iad, Stygia, Charnel este cel mai malefic dintre toți zeii. Îi place să își chinuie supușii și nimic nu îl mulțumește mai mult decât o bătălie. Este totuși simpatice prin sinceritatea lui și are marea calitate de a fi direct în mai toate cazurile.



Persephone

Reprezintă dreptatea, viața și cam tot ce este bun și pur pe lume. Predică pacea și dreptatea prin orice mijloace... și vreau să zic ORICE mijloace. Dacă vei trece de partea ei vei deveni unealta cu care va împărți dreptatea. Dacă nu...



Gods

James

El este Zeul pământului, simplu și la obiect. Cu siguranță cel mai pașnic dintre zei, James este împotriva războiului, dar dacă este atacat va riposta puternic. Dacă preferi apărarea în loc de atac, atunci James este alegerea cea mai bună.



Pyro

Zeul focului... Toată lumea îl urăște, nimeni nu are încredere în el și nu degeaba. Pyro este parșiv, viclean și nemilos. Dar este și adeptul progresului, chiar dacă asta înseamnă sclavia pentru multe suflete nevinovate. Este cel mai avansat zeu, din punct de vedere tehnologic.



Stratos

El este Zeul aerului, stăpân peste un Rai idilic. Este cel mai deștept dintre toți zeii, dar mult prea încrezut pentru a nu-și crea dușmani. Pentru el, toți ceilalți sunt doar niște zei necivilizați și i se pare logic ca tu să i te alături.



ideile originale abundă în *Sacrifice*. Efectiv sunt prea multe pentru a mai încăpea aici. Și cu toate că o să te lovești de o mulțime de elemente noi în acest joc, acestea sunt incredibil de ușor de asimilat.

Sacrifice are însă și părțile lui în care ar mai fi putut fi șlefuit. Dacă ai ghinionul ca în timpul unei bătălii să fii prins la mijloc, atunci să vezi haos! Nu mai poți să ieși din luptă pentru că nimeni nu se dă la o parte din calea ta, nu mai vezi

cine cu cine se bate, nu te mai vezi nici pe tine, ce mai... O altă problemă o constituie controlul „supușilor” tăi și al magiilor. Nu există shortcut-uri pentru magii, așa că în timpul unei bătălii, când tocmai asta îți lipsește, vei pierde secunde prețioase încercând să selectezi o vrajă.

Bine că inamicii nu sunt nici ei foarte isteți (deși nu știi dacă să trec asta la lucrurile bune sau cele rele întâlnite în joc).

Și totuși...

Multiplayer-ul din *Sacrifice* este cu adevărat ceva nou, mai frumos decât cel din *Giants* (după părerea mea), tocmai pentru faptul că are mai multe elemente de RTS decât jocul mai sus amintit. În concluzie, *Sacrifice* s-ar putea să nu fie ce vă așteptați. Pe de altă parte, dacă aveți noroc, s-ar putea să vă placă prea mult (dacă se poate așa ceva). Oricum, vă recomand să îl încercați și să aflați singuri de ce parte a baricadei sunteți.

Mitza

GEN: Action/RTS **PRODUCĂTOR:** Shiny Entertainment
DISTRIBUITOR: Interplay
OFERTANT: Best Distribution, tel.: 01-3455505
SISTEM RECOMANDAT: PIII 450 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Da **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	19/20	Feeling:	19/20
Sunet:	15/15	Multiplayer:	05/20
Gameplay:	26/35	Impresie:	08/10

NOTA
92
 %



Strategii ale civilizațiilor demult apuse

Vă voi povesti în clipele următoare despre *Settlers IV*, ultima apariție a seriei *Settlers*. Dacă ați jucat ceva strategie la viața voastră nu se poate să nu cunoașteți acest nume, unul dintre jocurile clasice ale geniului. Primul *Settlers* a revoluționat la vremea lui jocurile din lumea întreagă prin câteva concepții inovatoare pe care le aducea. Vă mai amintiți probabil că a fost prima strategie care prezenta detaliile până la cele mai mici amănunte (bineînțeles că în cu totul alte condiții grafice decât cele de acum). Rețeta jocului rămâne în cea mai mare parte aceeași. Să nu vă așteptați ca *Settlers IV* să schimbe foaia și să urmărească o tendință comună a strategiilor din ziua de astăzi, în care accentul cade mai mult pe tactică militară (vezi de exemplu *Panzer* sau *Starcraft*). Jocul rămâne fidel unei linii în care resursele, construcțiile și problemele economice au o mare importanță. Dar, cei de la **Blue Byte** au încercat să fie în pas cu moda și au introdus în joc noi elemente de tactică militară, puncte forte și puncte slabe pentru fiecare dintre rasele cu care poți juca.

Civilizațiile

Și fiindcă veni vorba despre rase, admiratorii amazoanelor vor trebui să se

resemneze, pentru că în *Settlers IV* ele nu mai există. În schimb putem alege dintre romani, vikingi și maya, cele trei rase cu care putem juca, în funcție de simpatiile noastre sau de caracteristicile care ni se par mai favorabile. Diferențele dintre ele nu sunt chiar așa de mari, dar fiecare are câte o unitate militară de care celelalte nu



dispun, unitate ce poate face diferența în luptă. De asemenea se deosebesc ca aspect, romanii fiind tunși scurt, îmbrăcați în togă, iar vikingii au bărbii și plete, în timp ce ultimii, maya, au puține haine pe ei. Vikingii împreună cu romanii folosesc mult mai mult lemn în construcție decât maya, care au nevoie însă de mult mai multă piatră. Creatorii au realizat faptul că va fi un joc destul de complex și au încercat prin tutorialul foarte amplu să îi inițieze pe începători în tainele *Settlers*. Deci, nu vă

speriați, dacă la început totul pare o brambureală fără margini, încet, încet lucrurile se vor lămurii.

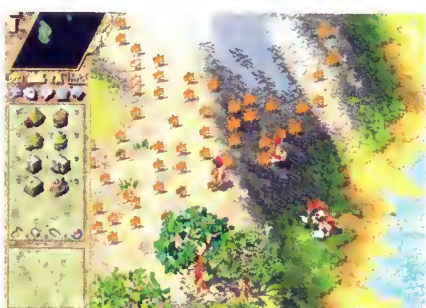
Fiecare rasă are alocată câte o mini-campanie în care sunt incluse trei misiuni. Sunt misiuni asemănătoare între ele, în care jucătorul va trebui să elimine una sau celalte două rase de pe insula sau harta pe care se află. Ideea de bază este că ne aflăm la începutul acestor civilizații, fiecare chinându-se să se dezvolte, să-și asigure cele necesare pentru a crea o cultură. Deci fiecare are nevoie de spațiu pentru a se putea extinde (clădirile ce trebuiesc construite nu sunt deloc puține și terenul necesită îndeplinirea anumitor condiții pentru a se putea construi pe el). Este o idee interesantă, care încearcă să pună în practică un scenariu fictiv, în care cele trei civilizații s-ar fi întâlnit în istorie, iar dezvoltarea lor nu putea să nu nască conflicte legate de teritoriu.

„Îngerul”

Dacă jocurile precedente ale seriei puteau fi acuzate de o monotonie a campaniilor, în noul *Settlers* acest impediment a dispărut. Aceste minicampanii nu sunt decât un fel de pregătire a ceea ce va urma, pentru că povestea devine mult mai complicată. Nu știu dacă ați auzit de *Morbus* până acum, dar dacă nu, veți afla mai multe din joc. Se făcea că un înger cu nume predestinat, așa-numitul *Morbus*, a supărat pe cineva tare de tot



prin ceruri, și, cum cei de acolo nu l-au mai putut suporta, l-au izgonit aici, la noi. Nu a venit singur, ci a adus cu el și „gașca” de pitici puși pe rele, precum și una dintre faimoasele asistente ale sale, bine versată în ale răului. Cum aerul curat al Pământului era de nerespirat pentru el, iar frumusețea și ordinea pe care o găsește aici îi pare de nesuportat, se hotărăște să mai schimbe câte un pic, prin părțile principale. Și astfel lumea va fi împânzită de plante ale întunericului,

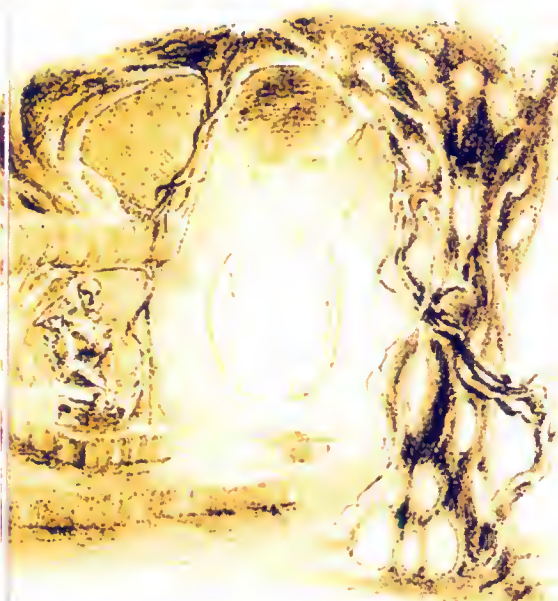




buruieni care sărăcesc pământul și-l lasă fără viață, un deșert negru pe care nimic nu mai crește. Pe Pământ, în partea care nu a fost încă atinsă de Morbus, mai sunt și cele trei rase, a căror misiune va consta în recâștigarea și recultivarea terenului otrăvit de ingerii întunericului.

Detaliile

Acum, cei care au mai jucat *Settlers*, își vor da seama că schimbările nu sunt revoluționare, ci este doar o evoluție a jocului în liniile trasate dinainte. Jocul

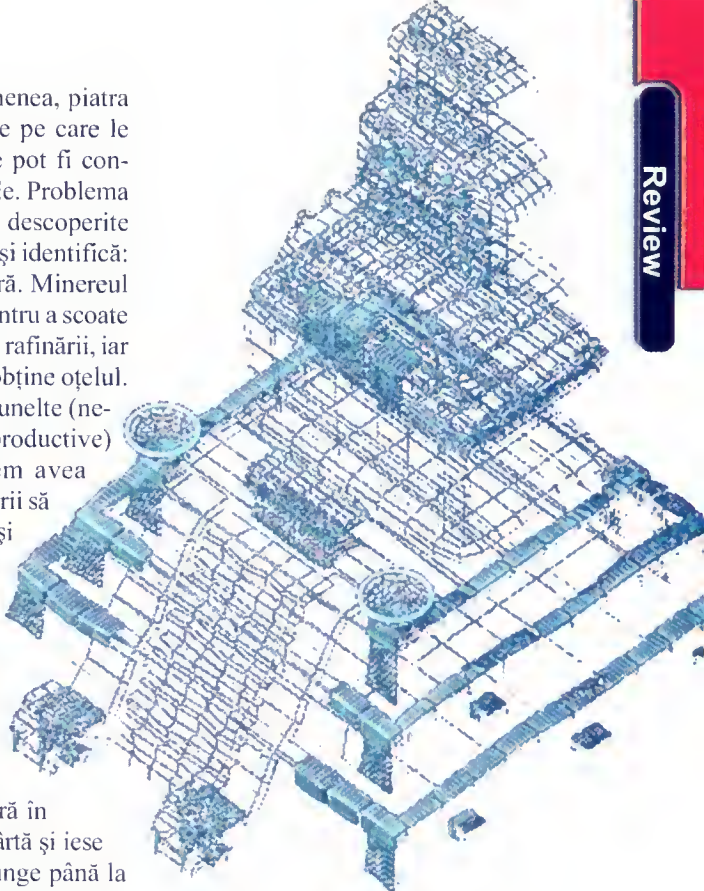


va fi o încântare prin fidelitatea detaliilor. Zoom-ul ne poate apropia de o anumită porțiune a ecranului, astfel încât devine o adevărată plăcere să urmărim măruntele activități la care ne supunem populația. Pe un pescar îl vedem foarte bine când pleacă la pescuit, aruncă undița în baltă și pleacă amărât pentru că nu a prins nimic, sau foarte fericit, când are un ditamai peștele în brațe. La fel de meticuloși au fost creatorii și în realizarea tehnologiilor de care dispun civilizațiile. Pentru a reuși să construiești ceva ai nevoie de lemn și de piatră. Buștenii sunt doborâți din pădure, dar apoi sunt cărați la gater unde vor fi transformați în cherestea. Numai cherestea poate fi folo-

sită în construcții. De asemenea, piatra se poate obține din stâncile pe care le găsim sau din minele, care pot fi construite unde sunt zăcămintele. Problema este că zăcămintele trebuie descoperite mai întâi de geologi, care le și identifică: cărbune, fier, aur, sulf, piatră. Minereul de fier brut este prelucrat pentru a scoate lingouri de fier într-un fel de rafinării, iar din acesta și cărbune se va obține oțelul. Numai din oțel putem face unelte (necesare tuturor activităților productive) și arme (fără ele nu putem avea soldați). Dar, pentru ca minerii să lucreze, au nevoie de hrană și apă. De apă se ocupă, în mod special, un fel de fântânari. Cu hrana este un pic mai complicat. Mai întâi pâinea se face din grâul cultivat în ferme, dus apoi la o moară de vânt (foarte nostimă imaginea în care morarul ia snopii de grâu de afară, intră în moară care începe să se învârtă și iese cu sacul de făină), făina ajunge până la urmă la brutar care o frământă și apoi o coace în cuptor. Dar mâncarea nu constă numai în pâine, ci mai este și carnea ce e obținută

din alte ferme, de animale, iar apoi e prelucrată de măcelar. Dacă minerii nu au de mâncare, vor refuza să mai lucreze, iar soldații dacă nu vor fi plătiți cu aur nu vor mai lupta. Aurul este folosit și pentru preoți. Mana acestora necesară magiilor vine din sacrificiile făcute în mici temple. În acestea se vor aduce drept ofrandă zeilor mari cantități de vin, pe care, în prealabil, le-am obținut pe întinsele podgorii de pe coastele înșorite.

Clădirile sunt construite numai în anumite zone (probabil unde au fost făcute studiile de fezabilitate înainte). O grămadă de muncitori cu lopata vor veni pentru a nivela terenul, apoi vor apărea constructorii care pot să aștepte mult și bine până căraușii aduc materialele necesare. Construcțiile trebuie așezate strategic, în funcție de utilitatea pe care o vor avea, pentru a fi cât mai aproape de eventualele resurse necesare producției. Nu trebuie neglijate nici construcțiile civile, clădirile administrative sau monumentele, pentru că vor determina comunitatea să fie mult mai dedicată „cauzei”. Foarte importante vor fi turnurile, o foarte bună metodă de apărare și de cucerire de teritorii. Un turn construit într-un loc va extinde teritoriul statului cu câteva cvartale. Același lucru îl face și un castel, care este mult mai greu de cucerit și



prezintă o siguranță mai mare.

Luptele nu sunt foarte spectaculoase, grafica 2D nu lasă loc de prea multe din acest punct de vedere. Bătăliile se pot da în spatele unor clădiri sau unor copaci, vizibilitatea noastră fiind mică. Rezultatul însă îl putem afla ușor, pentru că cel care părăsește această lume este efectiv ridicat la ceruri. În lupte numărul soldaților este foarte important, dar la fel este și prezența unor lideri, care pot impulsiona foarte mult trupele și decide



rezultatul de o parte sau alta. De mare ajutor este faptul că jucătorul are de controlat doar personajele speciale (geologii, pionierii, hoții, medicii), unitățile militare și preoții, pentru că altfel ne-am pierde în mulțimea de cărauși, constructori, vânzători, brutari, etc.

Settlers IV se vedește a fi un joc pasionant, un joc care mi-a făcut plăcere să îi acord timp și, probabil, vă va încânta și pe voi.

Sebah

GEN: RTS **PRODUCĂTOR:** Blue Byte Software
DISTRIBUITOR: Ubi Soft Entertainment
OFERTANT: Ubi Soft România, tel.: 01-2316769
SISTEM RECOMANDAT: P 266 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu **MULTIPLAYER:** Da

EVALUARE

Grafică:	18/20	Feeling:	18/20
Sunet:	12/15	Storyline:	04/05
Gameplay:	25/30	Impresie:	08/10

NOTA
85
 %

Pizza 2

connection

Bărbați din toate părțile ascundeți-vă nevestele... Pizzaboy s-a întors în oraș!

Există anumite lucruri care datează de atât de mult timp și ne sunt atât de îndepărtate undeva în subconștient, încât atunci când ceva distorbă acest tradiționalism devenim pradă ușoară senzațiilor de șoc. Așa cum japonezii sunt luptători de sumo, așa cum francezii sunt cei mai buni amanți, tot așa, e unanim acceptat că italienii sunt cei mai buni fabricanți de pizza, pe când americanii sunt cei mai mari consumatori ai aceluiși produs. În ultimii ani, o nouă tradiție a început să se înfiripe. Germanii, ca să nu fie mai prejos, vor să devină cei mai mari ofertanți de pizza virtuală din lume. Și având în vedere că ultimele jocuri al căror subiect central era bucătarul și cuptorul său de pizza au venit din patria lui Oktober Fest și Love Parade, șansele sunt de partea lor.

Multo gut

Software 2000 (compania producătoare) a inițiat o provocare foarte incitantă, aceea de a ajunge cu forțe proprii și unelte nemțești de la statutul de spălător de vase la cel de multi-miliardar (fie el onest sau mafiot). De-a lungul a zece campanii, desfășurate în tot atâtea orașe de pe mapamond, va trebui să-ți gestionezi cu atenție veniturile, posesiile și angajații pentru a putea atinge obiectivele

impuse din confortul biroului său new-york-ez de către marele Boss (fiindcă în *Pizza Connection 2* ești doar un angajat al unui concern multinațional). Aceste obiective sunt variate, oscilând între deschiderea unui anumit număr de restaurante, obținerea unui anumit procent de piață, eliminarea unui concurent sau pur și simplu supraviețuirea.

Pentru a avea succes nu trebuie decât să fii mereu cu ochii pe trei elemente, clasice, prezente în fiecare misiune a campaniei: concurența, clienții și autoritățile. Autoritățile, reprezentate de primar, poliție sau pompieri, au principala atribuțiune de a pune bețe în roate dezvoltării afacerilor și de a-și umple buzunarele în schimbul unor mici favoruri, precum „închisul ochilor”. Atâta timp cât pliculețul uitat pe birourile lor este gros, nu prea ai de ce să te temi, oricum nu trebuie să lași garda jos niciodată.

Concurența în schimb nu trebuie deloc menajată, nu este momentul să lucreți cu mănuși fine. Trebuie lovită în forță și decisiv prin mijloace legale sau orice altă metodă. Dacă știi că îi ești superior concurentului într-un anumit domeniu, nu ezita să faci o campanie publicitară agresivă care să puncteze acest aspect. Teoretic asta ar fi singura armă legală,

pe lângă o bună gospodărire și o ofertă generoasă, variată și pe gustul tuturor pentru a-i cuceri clienții. Dacă aceste metode nu au eficiența dorită, nici o problemă, închisorile din oraș sunt o sursă formidabilă de mână de lucru „la negru” și pentru treburi murdare. Clienții pot fi convinși să părăsească restaurantul



concurenței cu vorba blajină venită din ranga unui „băiețuș de cartier” sau din mitraliera unui purtător de pelerină și pălărie de fetru. Dacă nici așa nu se lasă convingși, poți trimite curieri cu „special delivery”, adică șobolani, gândaci sau TNT. O șoaptă sursurată la urechea cui trebuie poate genera inspecții neașteptate concurenței exact în momentul în care cadoul tău surpriză a ajuns la destinație.

Viva la Pizza!

Însă, ca să poți să elimini concurența, indiferent ce metodă ai ales, trebuie mai întâi să-ți organizezi foarte bine propria afacere. În funcție de subvenția venită de sus, poți începe cu pași mărunți (cel mai adesea) închiriind câte un local micuț cu care să începi să-ți construiești o reputație. După un timp mai închiriezi unul în altă parte a orașului, și încă unul, și încă unul... Deja îți va fi greu să te ocupi de aprovizionarea tuturor restaurantelor, astfel încât închirierea unui spațiu cu rol de depozit de unde fiecare restaurant să-și ia ingredientele este un pas binevenit. Aface-rea merge, înflores-te, poți deja să investești mai mult, fie să modernizezi restaurantele pe care deja le ai (mărire, remobilare etc.), fie să-ți construiești un sediu. O dată construit, interacțiunea cu restaurantele proprii va fi mult mai bună, pe lângă alte multe beneficii pe care ți le aduce existența acestei clădiri. Fiecare restaurant în parte poate fi condus în particular, însă ordinele trimise prin intermediul sediului central afectează toate restaurantele tale din oraș. Viitoare modernizări ale sediului îți vor oferi din ce în ce mai multe opțiuni cum ar fi accesul la lumea interlopă, posibilitatea de reclamă în diverse medii sau posibilitatea de a angaja gardieni pentru



restaurante. Acestea împreună cu personalul lor sunt extrem de prețioase și trebuie protejate cu mare grijă. Toți lucrătorii pot deveni ținte directe ale golanilor din cartier, aflați pe statul de plată al uneia sau alteia dintre pizerii.

Personalul este cel clasic, pe care l-am întâlnit și în versiuni anterioare, bucătari, manageri, ospătari și „delivery boys”. În timp, aceștia vor putea fi antrenați pentru a se obține de la ei performanțe cât mai mari, pentru un cost pe măsură bineînțeles. Fiecare restaurant poate primi un număr maxim de 20 de angajați lucrând

trebuie dacă ambianța nu este propice. Tot felul de tapițerii, gresii, piese de mobilier și de decor așteaptă cu nerăbdare să fie amplasate în sala de oaspeți. Dacă răbdarea nu este o virtute în cazul tău, poți angaja un designer să facă această treabă pentru tine, cu mici indicații prețioase (culoare, stil etc.), după care poți face tu personal ultimele retușuri.

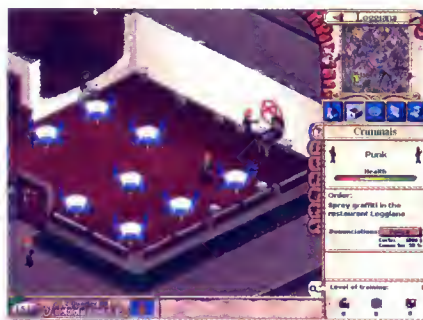
Astfel, toți acei omuleți înfometați și care, după cum i-au lăudat producătorii, au un program zilnic individual se vor opri adeseori să deguste o Pizza Vegetariană și un pahar de Coca Cola, iar dacă o fac în restaurantul tău, cu atât mai bine.

M-am lăsat purtat de entuziasmul meu gurmând și am uitat să specific câteva date tehnice pentru *Pizza Connection*. Sunetul, lăudabil, este alcătuit din una bucată background sonor specifică zonei în care te afli, pe stradă se aud mașini, claxoane etc., în restaurant putând să ascuți o piesă muzicală ce saltă voios dintr-un radio sau tomat. Locuitorii orașelor vor vorbi în limba maternă a orașului, opțiune care poate fi dezactivată din meniu, însă.

Din punct de vedere grafic, jocul ne prezintă o vedere izometrică, asemănătoare cu cea din *Gangsters*. De altfel și designul clădirilor și al omuleților păstrează ceva din aerul lăsat de jocul celor de la Eidos.

Pizza Connection 2 este o evadare binevenită într-o lume haioasă și relaxantă, după o zi grea dominată de strategii, RPG-uri și FPS-uri. Nu este un joc care să strălucească din punct de vedere tehnic, dar care cucerește prin simplitate și „entertainment”.

Claude



în 3 schimburi pentru a asigura un flux non-stop de capital. Și de pizza, normal. Pizze ale căror rețete secrete nu vor fi știute decât de tine și bucătarii tăi. Pentru realizarea lor ai la dispoziție o gamă largă de ingrediente mai mult sau mai puțin exotice (fumici – yuck!!!). Tot ce trebuie să faci este să urmărești preferințele gurmanzilor din zonă și apoi să trănțești ingredientele respective pe aluat. Dacă ai răbdare și simț artistic poți să încerci să le și aranjezi estetic, nu că ar avea vreo importanță. O pizza, oricât de bună ar fi, nu poate fi savurată cum

GEN: Manager Economic PRODUCĂTOR: Software 2000
DISTRIBUTOR: Software 2000
OFERTANT: N/A
SISTEM RECOMANDAT: P 200 MHz, 32 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu MULTIPLAYER: Da

EVALUARE

Grafică:	16/20	Feeling:	19/20
Sunet:	13/15	Multiplayer:	03/05
Gameplay:	26/30	Impresie:	08/10

NOTA
85
%



Cromwell ar avea de ce să fie invidios!

Într-o dată că cei de la CDV nu ne-au lăsat prea mult să așteptăm de la ultimul lor succes, *Sudden Strike*, și au ieșit pe piață în această lună cu un nou RTS. De data aceasta nu mai este vorba despre al II-lea Război Mondial, ci acțiunea jocului are loc prin Europa secolelor XVI-XVIII. Este o perioadă tulbură, frământată de numeroase conflicte. Lumea se află în mijlocul luptelor pentru noi teritorii. În Anglia tocmai a avut loc revoluția industrială, iar surplusul de bunuri astfel obținute are nevoie de o piață de desfacere. Pe mare, Olanda este încă o mare putere, iar Spania are unul dintre cele mai extinse imperii coloniale. Nici pe continent viața nu este deloc liniștită. Războaie izbucnesc din cauza mofturilor re-

gale sau a divergențelor de familie, iar granițele se schimbă de la o zi la alta. Nimic nu pare să fie sigur în această perioadă, numai loialitatea pe care trebuie să o păstrăm față de regină.

Dex-ul

Producătorii au depus eforturi uriașe în realizarea unei baze de date. Aceasta este cât se poate de fidelă cu ceea ce s-a întâmplat cu adevărat (în măsura în care istoria respectă realitatea). Stă mărturie pentru aceasta bibliografia, pe care, ca orice student conștiincios, au adăugat-o la sfârșitul lucrării. Au creat de fapt o enciclopedie cu elementele care au intervenit în cadrul jocului. Este vorba despre statele care au

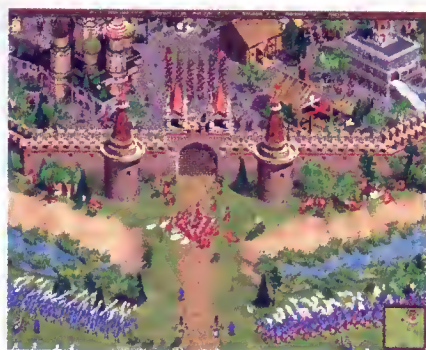
avut un rol în perioada respectivă: Austria, Algeria, Anglia, Franța, Olanda, Piemontul, Prusia, Polonia, Rusia, Saxonia, Spania, Suedia, Turcia (unde probabil intrăm și noi), Ucraina, Venezia. Pentru fiecare dintre ele este prezentată o scurtă dăre de seamă privind interesele de moment, alianțele, unitățile speciale de care dispune și care constituie punctele forte ale fiecăreia în parte, tehnologiile pe care le au la îndemână. Armele nu prezintă mari diferențe de la o națiune la alta, în schimb diferă mai mult tacticile de luptă. Diferențele țin de nivelul de dezvoltare la care s-a ajuns, pornind de la infanterie, cavalerie, artilerie și flota navală. Astfel, dacă Anglia este recunoscută prin puterea flotei sale, Austria și-a format un nume prin cavaleria sa, Ucraina prin dârzenia cu care se luptă cazacii săi etc. Avioanele nu fuseseră descoperite încă, dar jucătorul are posibilitatea de a construi baloane cu care se poate explora întreaga hartă, descoperind unitățile inamice, așezarea acestora și forțele de care dispun.

S-a încercat recrearea unora dintre cele mai cunoscute bătălii ale Evului Mediu, incluzând luptele de la Nerlingen, Wittstock, de la Muntele Alb din cadrul războiului de treizeci de ani, bătăliile navale între puternicele flote engleze și spaniole sau olandeze, luptele duse de acestea cu pirateria de pe oceanele lumii, războiul de șapte ani etc. Tocmai de aceea jocul are o serie de campanii, fiecare cu misiunile ei. Mai este accesibilă și varianta unei hărți aleatoare și a misiunilor solitare, oglindă ale luptelor care au avut loc în istorie, precum și, nu se putea altfel, modul multiplayer, care permite unui număr de opt jucători să-și măsoare forțele în condițiile sfârșitului de Ev Mediu, în recrearea bătăliilor istorice sau, pur și simplu, într-o hartă oarecare.

Istoria

Să nu credeți din ceea ce v-am spus până acum că tot jocul este o luptă con-





tinuă. Nu e deloc așa, pentru că jocul se bazează în primul rând pe resurse. Sunt șase resurse care trebuie bine administrate: wood, food, stone, coal, iron și gold. Primele trei sunt mai ușor de obținut, păduri fiind destule, stânci la fel,



iar fermele nu sunt așa de greu de construit. Celelalte resurse se pot obține din mine, și acestea amplasate numai în anumite locuri, unde există zăcăminte. Dar mai există și piața, un fel de bursă medievală, unde putem face barter cu resursele, bineînțeles la cotațiile fluctuante ale pieței. Din acest punct de vedere, *Cossacks* seamănă cu *Age of Empires II*. Dezvoltarea infrastructurii, a personajelor care capătă diferite grade de combativitate sau de protecție, evoluția de la forme incipiente de inginerie la cele mai complexe aduc cu un *Age of Empires* în care grafica s-a inspirat din catedralele gotice sau din construcțiile tradiționale ale irlandezilor. La fel, administrarea resurselor, împărțirea rațională a acestora și realizarea construcțiilor strict necesare la un moment dat sunt premisele câștigării bătăliilor.

Dar asemănarea nu merge mai departe de atât, deoarece complexitatea *Cossacks*-ului nu este atinsă nici măcar de *Age of Empires*. Construcțiile nu pot fi lăsate în plata domnului, pentru că un singur soldat de altă naționalitate îți poate transforma tot orașul în bază inamică, cucerind clădire după clădire, mină după mină. De asemenea, dacă se întâmplă cumva să rămâi fără mâncare vei avea neplăcerea ca oamenii tăi să moară de foame.

Marinarii de pe nave refuză să mai lupte dacă nu sunt plătiți cu aur, iar mercenarii se întorc împotriva ta dacă nu mai ai aur să le cumperi loialitatea. Jocul excellează în tactică. Nu are nici un rost să îți trimiți soldații în liniile inamice fără un plan făcut înainte. Ditamai armata din infanterie și cavalerie poate fi făcută arșice dacă în fața lor stă un zid de soldați, bine așezați, cu falangele în mână. Modul în care poți să controlezi zeci de unități, să le așezi pe câmpul de luptă și să le coordonezi prin intermediul ofițerilor este absolut superb. Nu am mai întâlnit un joc în timp real în care, din cartierul general de la baza Level, să atac o unitate de artilerie cu un regiment de sacrificiu și apoi cu cavaleria ușoară (mult mai rapidă decât timpul de reîncărcare a tunurilor), să



coordonez în același timp asediul asupra unui oraș cu tunurile de rază medie și cu grenadierii, iar flota adversă să fie sub foc continuu de la tunurile mari și de la navele mele de război, pe care flutură steagul reginei.

Tehnica

Grafica jocului este 2D și permite o rezoluție de până la 1600x1024 (dacă placa grafică ține pasul). O grafică foarte reușită, excelent realizate fiind „efectele speciale”: fumul, ceața, explozia prafului de pușcă care aruncă aruncă glonțul afară, traiectoria pe care o iau ghiulelele și urmele pe care le lasă în apă dacă nu și-au atins ținta, explozia clădirilor sau a va-

poarelor, dâra de spumă pe care o lasă o navă în drumul ei pe ape, precum și reflexia de la nivelul apei. Terenul este realizat 3D, un alt punct strategic. Pot rezulta astfel avantaje mari prin poziționarea turnurilor sau artileriei pe zonele mai înalte, raza lor de acțiune crescând proporțional. Pentru a urca un deal, trebuie să respecti eventualele locuri accesibile, de aici pot rezulta tot felul de capcane sau zone mult mai ușor de apărat. Sunetul parcă nu se ridică totuși la nivelul graficii, un pic prea „sărac” pentru posibilitățile care existau. Nelipsit este toboșarul care dă tonul atacului sau al retragerii, contribuind cu umilele mijloace la victoria regimentului său.

Una dintre problemele cu care mă amciocnit a fost viteza în care se desfășoară jocul. Este mult prea lent. Deși sistemul meu este peste cel recomandat de creatori, iar viteza era la maxim, timpul în care se desfășoară o misiune este mult prea lung. Dar, având în vedere că producătorii se laudă cu peste 8000 de unități într-o bătălie, *Cossacks* se mișcă mult mai bine decât multe „capodopere” ale genului.

Îl recomand amatorilor genului, pentru că merită jucat. Cred că *Cossacks* a fost creat pentru copiii leneși ai Occidentului, care preferă să vadă filmul realizat după roman, decât să-l citească sau să joace un *Cossacks*, ceea ce s-ar numi „învățare interactivă”. Cu toate



astea, a ieșit ceva ce merită să rămână la mine pe calculator.

Sebah

GEN: RTS PRODUCĂTOR: GSC-Game
DISTRIBUTOR: CDV Software Entertainment AG
OFERTANT: Monosit Conimpex, tel.: 01-3302375
SISTEM RECOMANDAT: PII 233 MHz, 64 MB RAM
ACCELERARE 3D: Nu MULTIPLAYER: Da

EVALUARE

Grafică:	19/20	Feeling:	19/20
Sunet:	10/15	Multiplayer:	04/20
Gameplay:	25/35	Impresie:	09/10

NOTA
86
%



... atunci când îți dorești să vină sfârșitul lumii... doar de dragul aventurii de apoi.

Am scris despre *Fallout 1*. Am scris despre *Fallout 2*. Am scris despre *Fallout Tactics*. Și cu mila lui **Interplay** și **Black Isle** voi scrie și despre *Fallout 3*.

Totul a început în 1997 când cei de la **Interplay** au scos pe piață ceea ce avea să fie piatra de temelie a RPG-urilor. *Fallout 1* era un joc excelent, o poveste captivantă care să te lipească de calculator, acțiune turn-based care te ținea cu inima-n gât mai ceva decât un 1st person. Jocul a fost un succes total. A bătut recoduri

de vânzări, a fost în toate topurile, a câștigat o grămadă de premii și a „ruinat” ore întregi din viața tuturor celor care s-au încumetat să-l încerce. Era deci evident că în curând se impunea o continuare. Aceasta nu a întârziat să apară în 1998. *Fallout 2* era continuarea poveștii, mărirea enorm universul și durata de joc.

Bombă mălăiață...

Dincolo de toate armele, toate personaje, dincolo de grafică și sunet, *Fall-*

out 1 era ca un fel de carte interactivă. Filmulețul de la început era excelent realizat și te introducea în atmosfera jocului cum nici un alt joc nu o făcuse până atunci.

Acțiunea jocului are loc după un al treilea război mondial cauzat de supra-populație, lipsă de materii prime, și dorință de supremație. Din nefericire, războiul se termină prin lansarea de bombe atomice. Teritoriul Statelor Unite este pustiit de devastatoarea armă atomică și se transformă într-un pământ arid. Spre norocul omenirii, sau mă rog, al americanilor, s-a construit un sistem de seifuri subterane menite să adăpostească un număr de oameni pe perioada bombardamente-





lor și să-i protejeze de radiațiile de după dezastru. Bombele au venit. Oamenii s-au ascuns în subterane. Familia personajului nostru principal a făcut parte din grupul de oameni care a intrat în seiful cu numărul 13. Seifurile despre care vorbim erau construite să funcționeze independent de lumea de afară. Erau dotate cu aerisiri și filtre pentru apă. Planurile erau ca după o perioadă de timp de la bombardament populația din seifuri să iasă la lumină și să reconstruiască societatea. Din nefericire pentru cei din seiful 13, cipul de procesare a apei s-a defectat iar rezervele de apă sunt pe terminate. Motiv pentru care este nevoie de un unu' care să iasă la suprafață să omoare două șopârle, să caute un alt seif și să ceară un filtru de apă, așa cum se face pe scara de bloc, n-ai zahăr la 13 cu siguranță are ăla de la 15. Ei bine, apare și omu' nostru în costum albastru cu dungă galbenă. El iese din seif, omoară niște șobolani, iese din peștera în care se afla seiful și se pune pe aventură. Bineînțeles, de dragul jocului și al poveștii, lucrurile se complică urât de tot. Ba respectivul erou nu găsește chipul, ba trebuie să ajute pe cutare să scape de un câine, ba un covrig în coadă. Poveste în poveste. În cele din urmă eroul nostru dă de filtru și se întoarce cu el în timp util la ai lui. Problema este că cel care conducea seiful se sperie de poveștile despre lumea de afară (mutanți, animale ciudate, drogați, pustietate, death-claw etc), dar cel mai tare îl îngrijorează grupurile de mutanți care și-au pus în cap să extermină rasa umană. Motiv pentru care accesul în seif îi este amânat pentru mai târziu, după îndeplinirea unei noi misiuni și anume aceea de a opri planurile mutanților.

Așadar, eroul pleacă din nou în pustiu pentru a salva, din nou, omenirea. Lucru pe care îl și face de altfel.

Pentru ultima dată, eroul se întoarce la seif, povestește peripețiile cu mutanții la un pahar de apă la filtru după care este alungat, spre stupoarea jucătorului, în pustiu.

... în capul lui nătăfleață

După câțiva ani buni, undeva în pustiu un trib se află în pericol (mă întreb de ce toate jocurile încep cu probleme, eu aș vrea să începă cu fluturași și după aia să fac eu probleme). La sfârșit de intro afli de la băbuța tribului povestea pe scurt din *Fallout 1*. Tot ea îți spune despre copii bolnavi din sat, despre animalele care mor și, mă rog, despre faptul că tot satul e pe moarte. Aici intri tu în acțiune, dar numai după ce te arăți mare meșter în templul încercărilor. Misiunea din *Fallout 2* este de a găsi un GECK, adică Garden of Eden Creation Kit, dispozitiv însoțit de remarcile: a se adăuga apă și a se amesteca, rezultatele pot varia. Mă rog ideea este că valizuta aia pe care o cauți te poate ajuta să construiești un orașel cu tot ce trebuie. Așadar dus ești în pustiu așa ca predecesorul. Cauți în tot deșertul, ajuți tot poporul, dai de băieții răi, scapi de băieții răi, dai de alții. În cele din urmă găsești GECK-ul... te întorci în sat, dar clapă. De data asta moșul satului te întâmpină 99%

mort chiar la intrarea în sat și-ți explică faptul că cei din Enclave, ăia cei mai răi, au venit cu un fel de elicoptere și au luat ostateci pe toți. Acum te duci pe litoral, pe lângă fostul Los Angeles și trebuie să cauți vreo trei piese pentru a pune în funcțiune un imens petrolier. Ceea ce se și întâmplă. Reușești să pleci cu barca și să ajungi pe o platformă petrolieră unde este sediul central al Enclavei. Eh, mă rog, aici lucrurile se complică, și în funcție de personajul pe care-l aveți, jocul se poate termina diferit: mai violent sau mai puțin violent.

În cele din urmă *Fallout 3* începe cu majoritatea gamerilor semnând o petiție adresată celor de la *Interplay* și *Black Isle*, prin anul 1998-1999, petiție ignorată până la data la care citiți articolul de față. Mo-



tivele sunt destule... **Black Isle** rămânând în topul producătorilor de RPG-uri cu seria *Baldur's Gate*.

Totuși, pentru a mai stârni – în loc de a calma – spiritele, **Interplay** a mai publicat de curând și *Fallout Tactics*. Un joc mai mult de strategie bazat pe povestea din *Fallout*-ul original, dar fără a continua sau completa firul epic.

Plusul cel mai mare al jocului îl constituie atmosfera. În primul rând producătorii nu au făcut abuz de culoare. Totul este palid, sumbru, lipsit de viață. Oamenii pe care-i întâlnești sunt în majoritate drogați, palizi, nebuni, fără case, fără rost în viață. Supraviețuitori ai bombardamentului lipsiți de speranță. Partea cea mai interesantă este că universul din *Fallout* se bazează pe trăsăturile anilor 70. De la filmulețul de intro până la modul în care este realizată grafica meniurilor.

Add user *!*@*.ro

Partea cea mai frumoasă este faptul că fiecare jucător poate să-și aleagă un anume stil de a evolua de-a lungul jocului. De la bun început poți alege/edita trăsăturile principale ale personajului în funcție de dorințele tale. Și toate acestea nu sunt doar de dragul de a pierde 10 minute prin meniuri. Alegerile sunt importante și au un efect direct (imens, monstruos etc.) asupra jocului. Astfel încât dacă joci cu un personaj feminin unele questuri le poți rezolva pe o cale mai pașnică și mult mai plăcută (n.a. zâmbet răutăcios) decât dacă ai juca cu un personaj masculin. De asemenea dacă ai un nivel foarte ridicat de inteligență vei avea la dispoziție mai multe metode de a negocia un conflict. Cu toate acestea poți avea un personaj super imbecil dar care are un grad foarte ridicat de dexteritate sau care este făcut numai din mușchi. Oricum, de-a lungul jocului personajul evoluează și caracteristicile lui pot fi schimbate în funcție de cum evoluează jocul. Pe lângă aceste trăsături, personajul tău mai are și o reputație, care



poate fi bună sau rea. Pentru a dobândi o reputație bună trebuie să ajuți băbuțele să treacă strada iar pentru o reputație negativă trebuie să folosești minigun-ul din dotare pentru a măcelări fără milă copii din joc, să le vezi măruntaiele prin aer – desigur, nici o faptă bună nu trece fără a fi pedepsită motiv pentru care în orașe vor apărea postere cu tine însoțite de „WANTED”. Oricum, dacă ești rău unele personaje nu vor mai vorbi cu tine, și nu te vor mai însoți în aventura ta, pe de altă parte majoritatea personajelor rele te vor ajuta.

Diferențe

Diferențele dintre *Fallout 1* și *2* în ceea ce privește grafica sunt minore (nici nu avea nevoie de îmbunătățiri, atmosfera fiind cea care face din *Fallout* o capodoperă a genului). Hărțile au rămas la fel, clădirile, oamenii, armele, meniul, sistemul de prezentare a rămas identic. Aceleași culori spălăcite, lipsite de intensitate, aceleași ruine în orașe, aceiași drogați pe străzi, aceleași femei la colțul străzii. Cu toate acestea *Fallout 2* beneficiază de un engine mai bun care a permis producătorilor să facă hărțile mai mari, să introducă mai multe detalii și să facă jocul mai stabil. De fapt *Fallout 2* a fost în mare parte influențat de cerințele fa-

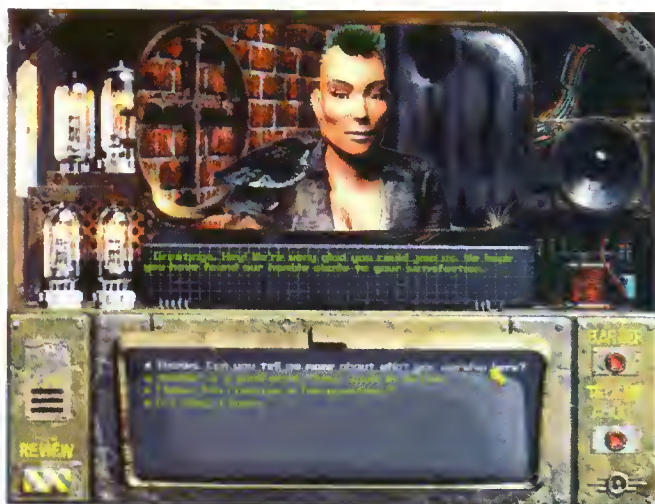
nilor, astfel încât interfața a fost îmbunătățită cu niște butoane care să ne facă viața mai ușoară, a apărut o mașină, arme noi, a dispărut limita de timp, timpul de joc a fost lungit considerabil – *Fallout 2* fiind cu mult mai lung decât predecesorul, au fost mai multe personaje principale cărora le puteai vedea fața (talking heads) și spre bucuria fanilor Dogmeat, câinele din *Fallout 1*, apare într-un Random Encounter la Broken Dreams Cafe, de unde poate fi din nou luat în echipă.

Și aici trebuie remarcat sistemul de „random encounters” din *Fallout*. A fost o idee excelentă pentru a menține atenția și interesul jucătorului, se putea întâmpla la tot pasul să apară niște monștri sau niște personaje mai ciudate cu care puteai discuta. Oricum, majoritatea întâlnirilor speciale sunt pline de umor. În primul rând jocul este presărat cu umor englezesc – Monty Python, pentru cunoscători, dar nu numai. La un moment dat, în deșert se poate întâmpla să dai de un fel de portal prin care, dacă treci, ajungi în seiful 13 din *Fallout 1*. Partea bună este că aici poți găsi niște arme, dar și mai important, în timp ce încerci să intri în computerul principal al bazei strici water chip-ul (adică începutul intrigii din *Fallout 1*). În rest, se poate să mai dai de Cavalerii regelui Arthur care de data asta nu caută sfântul Graal, ci sfânta grenadă din Antioch. Dacă vorbești cu ei te pripocsești cu plasma pistol. Și mai sunt și alte secrete pentru cei care nu au altceva de făcut.

Hardware

Un alt lucru care atrage este multitudinea de arme din joc, astfel încât poți întâlni de la cuțite la minigun-uri. Ceea ce este de admirat este directă legătură dintre puterea armelor și nivelul personajului, astfel încât să nu fie posibil să folosești de la bun început un rocket launcher sau un plasma gun împotriva șobolanilor de deșert. Un alt plus în ceea ce





privește luptele este faptul că nu ești obligat să apelezi la cele mai tari arme pentru a câștiga, dacă personajul tău are un nivel ridicat de dexteritate și este excelent antrenat în lupta corp la corp poți juca rolul unui fel de ninja care poate să aplice niște lovituri critice inamicilor. Și fiindcă tot veni vorba despre lovituri critice, trebuie puțin vorbit despre sistemul de luptă din *Fallout*.

Sistemul folosit este unul turn-based, care permite tuturor personajelor prinse în câmpul de luptă să facă o mișcare când le vine rândul, dacă le vine rândul. Astfel încât pe lângă cei cu arme până în dinți trebuie să mai aștepti să miște și copilandri din oraș, partea proastă este că unii pot fi prinși în bătaia focului lucru care ar duce la scăderea prestigiului.

Numărul de mișcări pe care-l poți face în luptă este determinat de câte action points beneficiază eroul cu care joci, iar acestea pot fi mai multe sau mai puține în funcție de evoluția personajului. Un aspect pozitiv este că la început de joc și la fiecare al 3-lea nivel de experiență (sau al 4-lea dacă alegi Skilled din lista de caracteristici) beneficiezi de un bonus. Acesta permite personajului tău să devină mai abil în anumite domenii, unele dintre cele mai apreciate bonusuri sunt cele de: Speech, pentru că poate fi folosit în rezolvarea conflictelor pe cale pașnică sau pentru obținerea de anumite avantaje de la unele personaje, și Bonus Action Points care îți va oferi dreptul la mai multe mișcări pe tură – mai bine tragi tu de două ori decât să apuce inamicul să tragă o dată. În mare, eroul pe care-l controlezi, până la sfârșitul jocului va ajunge pe la 14-15 nivele de experiență, sau în cazul celor ambițioși, care își propun să și termine toate quest-urile adiționale, se poate ajunge până pe la 20-21 de nivele. Un sfat bun pentru cei care vor cât mai multă experiență, înainte de a pleca cu bărcuța Poseidon pe mare, este de a se plimba puțin prin deșert (zona cea mai galbuie de pe hartă, în apropierea țăr-

mului) pe unde vor da de monștri care în schimbul morții le vor aduce o grămadă de experiență. Un alt sfat ar fi să salveți foarte des și mai ales chiar înainte de a trece un nivel de experiență. De ce? Pentru că și personajele care te însoțesc evoluează. Dacă acest lucru nu se întâmplă, încărcă jocul salvat și treci nivelul din nou, de data asta probabil că cei care merg cu tine vor evolua și ei.

Bugs

Pe lângă arătările, găngăniile și gândacii de care veți da prin deșert și mai prin tot jocul de altfel, veți da și de clasicele bug-uri. Cel mai frustrant în *Fallout 1* era faptul că nu puteai controla prea bine partenerii de drum, adică nu le puteai da arme și alte obiecte pentru a le căra. Mă rog, este foarte adevărat că dacă erai tare în furturi, puteai intra în inventarul personajului și îi puteai planta câteceva... dar dacă te prindea te ardeai. În *Fallout 2*, lucrurile s-au schimbat radical, puteai decide ce fel de atitudine să aibă parteneri, cât de agresivi să fie, ce armă să folosească și cum. Plus faptul că îi puteai pune să care de toate.

Tot în *Fallout 2* apare și o bijuterie de mașină care te duce de la un oraș la altul mult mai repede. Inițial, în portbagajul mașinii puteai pune de toate

în cantități industriale ceea ce a fost considerat ca bug, tot inițial se putea întâmpla ca în oraș mașina să dispară și să rămână doar portbagajul, ceea ce este tot un bug. Cei de la **Interplay** au luat atitudine și au scos un patch care rezolva problema, dar limita în același timp capacitatea portbagajului, ceea ce nu e tocmai plăcut.

Atenție mare și la intrarea în New Reno unde veți rămâne fără mașină, ea fiind furată. O puteți găsi oricum într-un garaj și puteți negocia pașnic sau așa cum se cuvine, între două țevi de armă, posesia mașinii.

Final neașteptat

Un alt lucru care a atras fani a fost modul în care se termină jocul. În mare, finalul este același: în *Fallout 1* salvezi pe cei din seif, pui capăt invaziei de mutați, și ești alungat în deșert; în *Fallout 2* găsești GECK-ul, tribul este însă răpit și dus pe platforma petrolieră de unde îi eliberezi. Cu toate acestea la sfârșitul fiecărui joc este prezentat impactul pe care l-a avut eroul tău asupra celor pe care i-a întâlnit, fie bandiții sunt prosperi, fie sclavia e în floare, fie orașele renasc, fie familia cutare are un nou membru care scâncește după tata.

Ceea ce este și mai neașteptat este faptul că *F2* a venit la doar un an după *F1* și că *Fallout Tactics* a apărut abia la vreo 3 ani, iar orice fel de anunț oficial de la **Black Isle** în legătură cu vreun *Fallout 3* întârzie să apară. Oricum, lansarea lui *Fallout Tactics* este bine venită dat fiind că va mai agita puțin spiritele în jurul seriei *Fallout* și poate, cine știe, ni se pregătește ceva pentru viitor. Oricum, faza este că acesta este probabil ultimul articol scris de subsemnatul despre oricare din *Fallout*-uri, cel puțin până când nu va apărea un 3 în coadă.

... and YES U can call me a nostalgic!

The_eNd



First Person Shooter Universe

Discuții despre o problemă personală....

Ebine să se știe că în paginile următoare se va vorbi despre evoluție, despre jocuri vechi și noi, despre lucruri pe care s-a pus de foarte mult timp praful, lucruri de pe vremea când viitoarele răcnete ale industriei care face obiectul LEVEL-ului erau doar micunaturi slăbuțe, abia audibile, când însăși industria de jocuri era la nivelul producției pe Spectrum și Commodore. Se va încerca



să se treacă în revistă momente pe care unii le-au uitat, undeva, în străfundurile insondabile ale memoriei, iar alții nu le-au trăit niciodată. Se va vorbi de GENURI de jocuri: FPS, RTS, RPG, TBS și așa mai departe. Se va vorbi despre istorie și se va vedea cum au evoluat gusturile. Pentru că de fapt despre asta este vorba în industria jocurilor: despre gusturi. Totuși, cum poate un jucător să distingă între produsul exclusiv comercial și un joc cu adevărat valoros dacă nu știe cum s-a instituit termenul de „valoros”? Sau cum poate fi sigur că un joc este cu adevărat original, când se poate ca producătorul doar să fi preluat o idee de mult pusă în aplicare și care acum este doar reactualizată? Sper ca răspunsul la aceste întrebări să se găsească în această rubrică.

Începând cu alfa...

First Person Shooter, Frames Per Second, Fat Pathetic Son of a b.... și câte alte interpretări nu se pot da acestor trei litere, poate cele mai importante din istoria jocurilor. Articolul își propune să ofe-

re o perspectivă asupra evoluției acestui gen (gen pentru că are specii, cu priosință: SF, Horror, Fantasy, Realistic, FPRPG etc.), care și-a făcut apariția într-o epocă dominată exclusiv de arcade (să-mi fie iertat dacă am omis exact FPS-ul preferat, dar experiența mea, cât ar fi ea de vastă, e totuși limitată).

Să încep cu o atitudine de bunic și să vă spun că țin minte că primele FPS-uri (care de fapt semănau mai mult cu un set de diapozitive decât cu ceea ce numim astăzi First Person Shooter: aveau 1 frame per second, armele nu erau reprezentate, texturile lipseau aproape cu desăvârșire și atunci când existau erau doar hașuri etc.) Totuși, acela a fost momentul în care a apărut genul care urma să fie unul din cele mai de succes din istoria jocurilor, însă în dependență directă cu evoluția tehnologică.

S-a întâmplat mai apoi, acum vreo șase ani, ca un prieten să-și cumpere PC, pe care era instalat marele, unicul, primul și inimitabilul *Wolfenstein 3D* (alfa FPS). Furorile s-au produs, extazul s-a instalat,

noptile au dispărut prin coridoare infestate de fasciști. Invazia FPS-urilor începuse și nimeni și nimic nu i se mai putea opune. *Doom*, *Rise of the Triad*, *Doom II*, *Final Doom* au fost urmările naturale.

Trebuie vorbit despre *Doom*! A fost jocul care a redefinit genul FPS când încă acesta nici nu era încă bine definit. A fost o revoluție în revoluție. A fost FPS cu scări și lifturi, deci cu mișcare pe verticală, care folosea din plin placa de sunet, în fine, primul FPS care a reușit să impună atmosferă înaintea de toate.

Lucrurile au mers însă mai departe. Cu mult mai departe și mai repede decât s-ar fi așteptat cineva. Prin '96, dacă nu mă înșel, Game Over, o revistă românească de jocuri, care a scris și ea istorie, organiza la București o întrunire în aula ASE. M-am așezat și eu timid într-unul din scaune și, pe când lumina dispărea, un mare ecran oferea din plin primele imagini din *QUAKE*, regele încoronat, însăngerat, decapitat și reînviat al FPS-urilor. A fost o experiență traumatizantă. La nici doi ani de la *Doom*, iată că apărea primul FPS



complet 3D: monștri 3D, arme 3D, planuri înclinate, decoruri medievale și cam tot ce-i trebuie unui joc pentru a avea un succes zdruncinător. La vremea lui, *Quake* a fost jocul preferat al milioane de oameni (deși tot *Doom* a rămas cel mai instalat joc din istorie).

... spre adevăratul FPS?...

De acum înainte, curentul FPS a căpătat o nouă înfățișare. Între *Wolfenstein 3D* și *Quake*, deși sunt jocuri înrudite, există diferențe ca între *Dune II* și *Ground Control*. Cel mai important este că s-a renunțat la plauzibilitate în favoarea horror-ului (încă din *Doom*). De acum asta va fi preferința producătorilor, pentru că a urmat, dacă nu mă înșală memoria, *Duke Nukem 3D* (al cărui nepot tot așteaptă să apară pe lume, dar sunt probleme la naștere, care se tot desfășoară de peste trei ani), un FPS ciudat, inovator, care a avut un succes surprinzător pentru un joc în care se împușcă porci (cred că tipele semigoale stau de fapt la baza succesului jocului).



Urmează o avalanșă de FPS-uri, pentru că producătorii și-au dat seama că genul prinde la public ca nici un altul: *Quake II*, *Sin*, *Unreal*, *Kinpin*. Toate bune și frumoase, dar problema consta în dispariția ideilor inovatoare. Ceea ce s-a schimbat în permanență a fost engine-ul grafic, care a suferit modificări dramatice. Gata cu sprite-urile, gata cu texturile pe 8 biți. Tot cam atunci a apărut și primul simptom a ceea ce se va numi în continuare „febra accelerării 3D”. Prima dată am fost martorul (tăcut de uimire) al accelerării grafice adevărate când am văzut *Unreal* pe un Voodoo 1. Bine zis *Unreal*! Nu îți venea să crezi până unde poate fi dus detaliul grafic și finețea mișcării. Se terminase cu „pătrățeala” și cu „colțurozitatea”. Chiar îmi ziceam că FPS-urile de peste doi-trei ani vor fi holospațiu în toată regula. Și iată că gândul ăsta se pune, încetul cu încetul, în aplicare. Recent am văzut un trailer pentru *3D Mark 2001* și m-am convins că, în curând, nu vom mai putea discerne între virtualitate și realitate.

La scurt timp după aceea, iată *Half-Life*-ul, adevăratul rege al FPS-urilor, care încă se bucură, la doi ani de la lansare, de un succes răsunător. Desigur, tot lui



nenea Romero și echipei de la **id Software** trebuie să le mulțumim, pentru că **Valve** a preluat engine-ul de *Quake II* și l-a modificat de nu-l mai recunoaște nimeni.

Așadar, engine-ul grafic se modifică în permanență. Ce s-a întâmplat însă cu IDEEA, cu gameplay-ul? În primul rând, trebuie avut în vedere un lucru foarte important: FPS-urile presupun focalizarea pe propria persoană, deci sunt exclusiv egocentrice. De obicei, unui fan al FPS-urilor nu-i vor plăcea prea mult third-person-urile, pentru că nu va simți că se identifică cu personajul. Deci, fiind o experiență atât de personală, întregul corp al jocului, infrastructura, povestea, chiar decorurile trebuie în permanență gândite în așa fel încât să ofere o cât mai puternică senzație de „acolo”. De aceea, FPS-urile care nu reușesc să dea această senzație (pentru care, repet, nu este suficientă doar perspectiva la persoana I) nu s-au impus și nici nu se vor impune vreodată.

Din acest punct de vedere, *Doom* a avut un succes atât de mare pentru că a reușit, zic eu, să ofere jucătorului senzații și percepții atât de puternice (un drog vizual) încât uita de sine și nu de puține ori se speria singur dacă făcea imprudența să joace *Doom* pe întuneric. La fel și *Quake*, care a impus o modă, un stil (cine a avut CD-ul original și a ascultat track-ul audio, producție **Nine Inch Nails**, în timp ce răstigneau inamicii cu nail-gun-ul știe despre ce vorbesc). A impus o modă chiar mai mult decât *Quake II* (a cărui grafică și, de aici, feeling, a nemulțumit pe mulți, nu pentru că nu ar fi fost de calitate, dar nu reușea să emane acel ceva care a făcut din marile FPS-uri... mari FPS-uri). Apoi a venit *Unreal*... Multe ar fi de spus despre *Unreal*, dar nici aici de bine (sunt convins că îmi atrag critici, dar asta este, nu putem avea toți păreri identice). În primul rând, deși grafica era absolut

genială (oare cine n-a fost impresionat de cascada de la începutul nivelului doi, de claritatea apei, de pești, de alge, de efectele de lumină – motive pentru care engine-ul de *Unreal* este încă în vogă), nu a reușit să impună un trend serios genului, pentru că armele nu prea atractive și inamicii prea puțini (deși cu un AI genial) compuneau o experiență puțin cam fadă.

În același an apărea *Sin*. Engine de *Quake II*, poveste complicată, o tipă dotată-dotată (un alt clișeu supercomercial, despre care poate vom mai vorbi și altădată), posibilitatea schimbării perspectivei la third person și încă o căruță de atuuri. Nu a avut succes! Gamerii încă așteptau FPS-ul care să revoluționeze genul.



Între timp, revistele de jocuri începeau să agite populația cu știri și preview-uri ale unui joc făurit de o firmă nu atât de cunoscută, dar care a ajuns, se pare, să rivalizeze cu **id**-ul în competiția pentru titlul de „Genius maximus în genul FPS”. Deși nu a produs, practic, decât *Half-Life* (originalul), **Valve** și-a scrijelit numele în granitul istoriei și nu cred că cineva să poată să-l mai șteargă. Era vremea când mă bucuram de serviciile limitate a 32 MB RAM cu un K6-2 și, deși am chinuit jocul cam mult în chinurile sistemului, am terminat *Half-Life* cu



sufletul la gură (așa cum fac acum cu *NOLF*, despre care voi vorbi mai încolo) și puțin dezamăgit de final, pe care mi-aș fi dorit să nu îl ating atât de repede. A fost primul FPS care a reușit prin grafică, prin pastilele muzicale oferite când și când, prin AI, prin grafică (am mai menționat-o o dată? Păi, tocmai...), prin designul nivelurilor, prin poveste (nu super-originală, dar satisfăcătoare), a reușit, așadar, să se impună ca Joc al Anului 1999 pentru numeroase reviste de specialitate. A fost produsul anului, acoperit de glorie, medalii și premii, totul pe merit.

Referitor la AI, simt că am datoria să depun un omagiu celor care au reușit să facă PC-ul să gândească într-un mod înfricoșător de real. Soldații inamici reacționează cvasiuman la stimulii și gloanțele pe care le emană jucătorul. În plus, îi caracterizează o agresivitate aproape animalică, dar bine structurată (un punct forte este folosirea grenadelor, de pildă).

Am mai spus-o și o repet: cunosc persoane care au terminat *Half-Life* de zeci de ori (în parte pentru că le-a plăcut, în parte pentru că, sincer, nu prea aveau ce altceva să joace). Acesta este încă unul din punctele forte ale jocului: cerințele modice de sistem. Chiar în 640x480 jocul arată și se mișcă bine până și pe sisteme fără accelerare 3D (deși nu se compară cu ce știe să facă GeForce).

Nu pot să omit din categoria FPS-urilor istorice seria *Thief*, cu care – e drept – nu m-am delectat prea mult (și iarăși voi auzi critici...). Am auzit și am văzut în schimb multe în legătură cu FPS-ul de la *Looking Glass*. La vremea lui, a constituit el însuși o revoluție, o deviere de la tendința comună. *Thief* nu este axat pe acțiune (așa cum tind să fie 90% din FPS-uri). Este jocul furișării, al umbrei, al liniștii, al pașilor în iarbă și pe covor, al nopții și al lunii, al apei și aerului (sper

să fi menționat măcar o parte din ceea ce înseamnă *Thief*). Este un joc calitativ prin excelență (ca de altfel mai toate produsele *Looking Glass*). A fost jocul în care sunetul a excelat (full EAX support), deși nici grafica (engine *Quake* modificat) nu s-a lăsat mai prejos și a impresionat în stânga și în dreapta chiar persoane pe care le știu atente la detalii și extrem de pretențioase.

Așa se face că ceea ce voi spune acum este deja o evidență: toată lumea așteaptă *Thief III*, care se pare că va apărea și el, cât de curând, dar nu cu semnătura decedatei *Looking Glass*.

În fine, trebuie menționat (măcar) *Alien versus Predator*, care este în continuare unul din cele mai „de groază” FPS-uri din câte au apărut vreodată. Cu un engine grafic nu din cele mai strălucitoare, dar totuși performant, *AvP* este o experiență terifiantă, un joc care a conturat o nouă fațetă a genului FPS – horror.

... până la Omega ...

Epoca *Half-Life* continuă, dar genul FPS se dovedește a fi cameleonic, pentru că își schimbă înfățișarea și nuanțele. Cea mai evidentă schimbare a fost trecerea de la modul „singur cu PC-ul” la „aproape de prieteni, împotriva lor”. First Person Shooter nu înseamnă neapărat Single Person Shooter, ba dimpotrivă, ar putea însemna Multiplayer Only Shooter. Pot spune că știu ce înseamnă noua tendință pentru că m-am delectat la IFABO cu organizarea unui mini *Unreal Tournament*, la care au participat „doar” 30 de persoane, ocazie cu care am simțit pe propria piele (așa cum simt probabil toți administratorii de Cafe-uri) febra multiplayer-ului, îngrămădeala, coatele, nervii, disperarea, trîmf, gloria și mai tot ce are legătură cu un multiplayer adevărat de... (completați după preferință). Este acesta momentul omega, finish-ul unei epoci? S-a terminat cu ideea de poveste într-un FPS? Ne întoarcem la *Doom* – primul multiplayer cu adevărat bine realizat?

Toate forumurile s-au carbonizat sub schimburi de replici aprinse între fanii *Quake III* și fanii *Unreal Tournament*. Care e mai cool? Care are armele mai sofisticate? Care are arhitectura nivelurilor mai evoluată? Care se mișcă cel mai bine pe diferite plăci grafice? Din câte se vede, nimic despre poveste, despre continuitate. Se pare că am fost martorii unei scindării. Pe de o parte există gamerii care vor acțiune nervoasă, adrenalină, sânge, lumini, culoare și sunet. De cealaltă parte (a baricadei, aș zice) stau jucătorii așa-zis „stilați”, „superiorii” care așteaptă calitate înainte de toate, în toate: și grafică, și sunet, și multiplayer, dar și un singleplayer bine realizat (pentru că, oricum l-ai privi, gamerul va simți întot-





de-auna, într-o mai mică sau mai mare măsură, nevoia intimității propriului PC). În această din urmă categorie se înscrie *No One Lives Forever*, produs de **Mono-lith**, distribuit de **Fox Interactive** și realizat cu engine **Lithtech**. Se prea poate ca gamerii (de sex masculin, încă într-o covârșitoare majoritate) să fie reticenți când sunt puși în fața perspectivei de a juca rolul unei agente, al unei femei, oricât de încântătoare i-ar fi corpul și vocea. Desigur, există Lara Croft, dar acolo era third-person, iar perspectiva permitea admirarea caracteristicilor fizice ale eroinei. În schimb, *NOLF* este FPS și am observat că pe tot parcursul jocului eroina apare în filmulețe între misiuni, în tot felul de costumații provocator-convingătoare (probabil pentru a... convinge gamerii că jocul merită să fie jucat). În rest însă, jocul demonstrează că Agent Cate Archer și Gordon Freeman văd lumea aproximativ la fel (cu mențiunea că frumoasa protagonistă din *NOLF* trebuie să-și apere în permanență condiția feminină în fața unor bărbați cu minți înguste). Această perspectivă unisex din cele două jocuri (*NOLF*, *HL*) ar trebui să fie suficientă pentru îndepărtarea prejudecăților.

No One Lives Forever într-adevăr merită să fie jucat. Anul 2000 a oferit puține FPS-uri singleplayer, în timp ce multiplayer-ul a domnit asupra pieței, culminând cu lansarea oficială a *Counter-strike*-ului, care a produs o explozie de proporții (e foarte posibil ca Internet Cafe-urile să-și fi dublat cifra de afaceri de la lansarea CS-ului).

Așadar, în aceste condiții dure pentru experiența FPS singleplayer, *No One Lives Forever* este un joc așteptat de mulți pasionați ai genului „pur” de FPS. Puritatea genului este însă din nou contestabilă, pentru că, de fapt, aspectul single-player al FPS-urilor a ajuns să cuprindă două ramuri:

1. ramura pasionaților de FPS-uri în stilul *Half-Life*, *No One Lives Forever* și
2. ramura pasionaților de FPS-uri + RPG-uri (*System Shock 2*, *Deus Ex*).

Sunt *System Shock II* și *Deus Ex* FPS-uri? Sunt hibrizi, mutanți, combinații genetice reușite pentru unii, execrabile pentru alții.

Sunt oile Dolly ale industriei jocurilor, care le-a produs cu un anumit risc –

deloc neglijabil (mai ales că majoritatea combinațiilor de genuri încercate până acum au fost catalogate drept „fiasco” și aruncate într-un colț al istoriei divertismentului electronic).

...și chiar mai departe

Totuși, semne bune a avut anul trecut pentru noul hibrid, semne apărute încă din 1999, când s-au raportat persoane în stare de (System) șoc (2). Mai apoi, prin vara lui 2000, *Deus Ex* a fost consumat atât de mult, încât **Eidos** a ajuns la vânzări record într-un timp record. Toate topurile au fost luate cu asalt de acest joc în care punctele de experiență se adaugă petelor de sânge inamic împrăștiate pe decapitata Statuie a Libertății, pentru a crea o experiență cu totul specială. Însă primul FPRPG evoluat din punct de vedere al graficii și gameplay-ului a fost *System Shock 2* (are cineva ceva de comentat?).

Povestea și atmosfera sunt considerate puncte forte ale RPG-urilor. Dacă o firmă reușește să aducă aceste două elemente primordiale ale succesului unui joc într-un FPS (care își aduce aportul în

Ar mai fi o categorie de FPS-uri, de simulare fidelă a realității (fără scut, fără energie), ca cele din seria *Delta Force* (de care încearcă, umil, să se apropie și *Project IGI*, dar fără multiplayer sunt slabe șanse). Aceste FPS-uri se înrudesc mai mult cu simulatoarele de zbor decât cu *Quake III Arena* sau *Unreal Tournament*.

Genul FPS nu se oprește în mutațiile sale doar la RPG. În *NOLF* avem și o porție bună de sport extrem sau de simulator moto (în măsura în care permite engine-ul). De fapt, FPS-ul se reduce, în ultimă instanță, la engine, dar nu e FPS dacă nu are elemente care să-i confere identitate.

De exemplu, nu contează că *Gunman Chronicles* este făcut cu engine-ul de *Half-Life*, pentru că îmbunătățirile grafice nu justifică un gameplay prost sau o poveste puerilă. La fel se întâmplă și în cazul continuărilor sau al add-on-urilor, care au rareori reușesc să își depășească părintele, după cum o demonstrează această frază repetată de mii de gameri cu diferite ocazii: X II a fost mai slab decât X! Mă duc că joc X (unde X=FPS de calitate).



materie de engine – vezi *Deus Ex*, produs cu engine de *Unreal*), atunci rețeta are toate șansele să reușească. RPG-urile sunt oricum experiențe extrem de personale, tocmai pentru că sunt personalizate (jucătorul are ocazia de a-și construi personajul(ele) după bunul său plac, ceea ce face ca întregul joc să devină mult mai antrenant, deși monotonia se instalează în cele din urmă).

Dacă se adaugă la acest fond puternic personalizat perspectiva persoanei I, se obține cea mai profundă experiență intimă pe care o poate oferi PC-ul în acest moment (nu ar strica, pentru imersiunea totală, folosirea unui set VR).

Am trăit, așadar, experiența *Wolfenstein – Doom – Doom II – Quake – Quake II – Unreal – Sin – Half-Life – System Shock 2 – Quake III – Unreal Tournament – Deus Ex – No One Lives Forever* (amintind doar punctele-cheie ale evoluției genului). Am văzut engine-uri evolând încet spre fotorealism (care e evident că va fi atins cât de curând). De fapt, aceasta este singura direcție previzibilă pe care o va urma jocul la persoana I. Până atunci, aveți din ce alege pentru a vă delecta, pentru că, oricât ați fi de selectivi în materie de genuri de jocuri, nu se poate să nu aveți un FPS preferat.

Mike



HL, Halaif, Haflaif și câte și mai câte denumiri au fost date aceluiași joc, demențial, unic, irepetabil, dar cu o rată a „reterminabilității” extrem de mare (cunosc persoane care i-au dat de capăt de zece-cincisprezece ori la rând și nu se mai satură). Mai nou, MOD-ul *Counterstrike* stoarce până și cea din urmă picătură de performanță pe care o poate furniza engine-ul de *Half-Life* (*Quake 2* modificat) și Internetul geme pur și simplu sub greutatea serverelor de ordinul sutelor care au apărut peste tot, pentru toți. Iată de ce e absolut necesară introducerea acestei rubrici în **LEVEL**. A ignora fenomenul *Half-Life* așa cum evoluează el în acest moment nu ar fi o idee prea fericită. De aceea veți afla pe parcursul următoarelor numere care este situația MOD-urilor în curs de apariție. Multe dintre ele (fie pentru single, fie pentru multiplayer) evoluează foarte greu, pentru că sunt produse de ENTUZIAȘTI, nu de bancheri. Altele intră la categoria „proiecte moarte” la doar câteva luni după inițiere. Totuși, merită să știi ce se poate face cu un motor grafic atât de puternic și darnic. Spun

asta, pentru că am simțit și eu, ca de altfel mulți alții, curiozitatea de a lucra un pic cu *Worldcraft*-ul, editorul cu ajutorul căruia se produce practic orice nivel personalizat de *Half-Life*. Cine știe, poate rubrica aceasta îi va determina pe unii să se apuce ei înșiși de editare de niveluri HL și poate chiar să producă un MOD (= modification engl.)

Din nefericire, după cum am mai spus, majoritatea MOD-urilor apar cu mare greutate. Unele sunt încă în varianta beta, altele alpha, iar despre altele nu se cunosc decât o serie de amănunte incipiente. Eu voi încerca să vă prezint cât mai multe asemenea proiecte. Cu alte cuvinte, voi încerca să vă MODific cel puțin o jumătate din viață!

Science and Industry

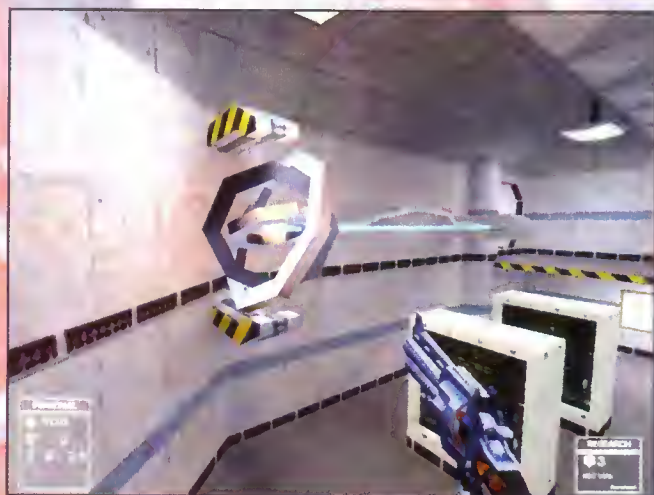
SI are șansa de a fi primul MOD de *Half-Life* care apare oficial în **LEVEL**. Este dedicat exclusiv jocului în multiplayer și aduce noutăți serioase în domeniu. Rolul jucătorilor este acela al unui ofițer de securitate într-una din cele două corporații rivale (MCL – Midland Car-

bide Labs și AFD – Amalgamated Fluorodynamics) care luptă pentru dominație în lumea dezvoltării și cercetării chimice și de armament. În această funcție, rolul său principal este obținerea celei mai valoroase resurse umane a corporației proprii: oamenii de știință. Acești mici aînștainsi sunt singurii capabili să producă noi echipamente, aducând profit și ordine. Profit = bani, ordine = calmarea companiei concurente.

Oamenii de știință nu se obțin prin lipirea de afișe cu „Loc vacant om de știință. Învățământ obligatoriu: grupa mijlocie” în fața companiei, ci prin furto-capturarea științificilor companiei adverse. Cu cât sunt mai multe asemenea creiere la dispoziția propriei companii, cu atât cercetarea și producția merg mai repede.

Ca ofițer de securitate, jucătorul trebuie nu doar să „recruteze” noi oameni de știință, dar să-i și apere pe cei aflați deja în dotare.

Fiecare companie începe cu o dotare tehnică minimă și trebuie să aleagă cu grijă calea tehnologică pe care o va urma. Degeaba se investesc eforturi masive în armament, de exemplu, dacă nu veți fi în stare să vă protejați noii „recruți” pentru că nu aveți o armură suficient de puternică sau implanturi bionice. Unele tehnologii afectează productivitatea științist-ilor, adică le pot face munca mai eficientă, ceea ce înseamnă mai mulți bani câștigați în mai puțin timp. Desigur, nu doar metodele avansate de cercetare fac ca totul să meargă strună. Este nevoie, în primul rând, de LINIȘTE. Oamenii de știință au probleme mari când trebuie să gândească pe fond muzical de bormașină, tractor, manele, unu' care-și ambelează într-o fericire mașina sau își repară caloriferul. De altfel, pentru a fi mai aproape de spiritul *Half-Life*, nici exploziile rachetelor și nici răpăitul (muzical pentru unii) al armelor nu contribuie prea mult la starea de pace și „ silență”. În condiții ca acestea, eficiența cercetării tinde către zero, ceea ce nu e bine deloc.





Armele sunt în principiu cele din *Half-Life*, cu unele modificări și adăugiri:

– The Briefcase („poșetă” din titan, foarte eficientă în luptele corp la corp; se poate face upgrade la C4 briefcase, care conține explozibil);

– Radio (o „armă” extrem de eficientă, pentru că emite muzică și îi enervează pe oamenii de știință inamici, ducând la scăderea drastică a eficienței cercetării companiei adverse)

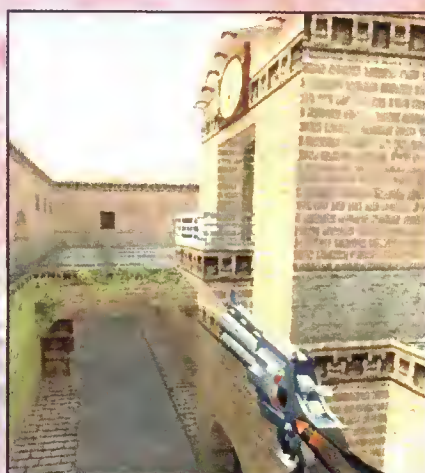
– Mind Ray (mărește eficiența propriilor oameni de știință, o scade pe aceea a inamicilor)

– G-1 Destabilizer (orice persoană prezentă în raza de acțiune a armei se simte foarte rău pentru câteva secunde; imaginea devine neclară și mișcarea nesigură).

Glock-ul a dispărut, Magnum-ul are o rată de foc mai mare, dar o eficiență mai mică, grenada de mână este lăsată pe jos, nu aruncată în modul secondary, Gauss-ul nu mai trage prin pereți în secondary, iar Egon-ul a dispărut.

Oamenii de știință proprii nu pot fi omorâți, așa că, dacă aruncați o grenadă într-un laborator propriu, asta nu va duce decât la scăderea eficienței cercetării. Cu toate acestea, asta nu înseamnă că științificii inamici nu pot fi spulberați, ba chiar e recomandabil să tapetați pereții cu materie cenușie donată de compania adversă. Aceasta va fi nevoită să cheltu-

iască bani și timp pentru angajarea unor noi oameni de știință, ceea ce duce inevitabil la întârzieri în cercetare. Problema nu este însă atât de simplă: puteți bănuși că există o solidaritate de breaslă, ca să-i spun așa, adică om de știință la om de știință trage. Cu alte cuvinte: dacă vă puneți pe măcelărit inteligențele adverse, eminențele științifice aliate își simt propria integritate corporală amenințată și



le scade eficiența. Ba mai mult, dacă vă cuprinde frenezia crimelor împotriva laboranților inamici, proprii oameni de știință vă vor implanta un chip (și un LEVEL, în caz de necesitate) care să vă aplice electroșocuri ori de câte ori executați un coleg.

În *Science and Industry*, eficiența cercetării nu depinde doar de numărul de oameni de știință sau de upgrade-uri, ci și de echipamentul din dotare, care poate fi la rândul său distrus. Aruncarea în aer a computerelor din laboratoarele companiei rivale produce încetiniri grave și înlocuirea părților distruse cu unele noi costă mai mult sau mai puțin (în general mai mult), în funcție de complexitatea componentei pierdute.

Arborele tehnologic este asemănător cu cel din seria *Civilization*. De fiecare dată când una din tehnologii este descoperită se deschide un meniu cu șase noi tehnologii (dacă sunt disponibile mai multe, doar cele mai importante șase vor fi afișate).

După ce a fost descoperită și ultima tehnologie, oamenii de știință încep să cerceteze Future Tehnology. Cu fiecare descoperire, echipa respectivă primește o sumă importantă de bani.

Un ultim detaliu: jocul nu este unul de frag-uri, așa că nu există respawn, ci clonare. Jucătorul mort se reîntoarce în joc doar contra cost (deh, tehnologia de clonare instantanee este cam scumpă...), ceea ce face ca supraviețuirea să capete accente strategice.

Atât pe luna asta. Schimbăm MOD-alitatea luna viitoare.

Mike





Kitt, Viper sau Batmobile? Mai ceva!

Trăiți! Permiteți să raportez: agentul „doi de zero și-un șapte” la datorie! Treaba stă în felul următor: fiind expus la diferite riscuri, efectuând cele mai periculoase misiuni, pe care nici unul dintre colegii mei nu se încumetă să le încerce, am nevoie de protecție maximă, de o armă care să-mi asigure siguranța în fața celor mai teribile pericole. Inventarul: una bucată baston cauciuc negru, una bucată pistol Carpați, două bucăți încărcător 7 cartușe. Credeți că e suficient? Nici vorbă.

Tocmai de aceea, superiorii mei au decis că trebuie să se facă un pas în față. Să intrăm și noi în rând cu lumea. Și cu ajutorul colegilor noștri engleji, o să reușim acest lucru. Cum? Simplu! Mi-a spus mie un omolog din Marea Britanie, unul James Bond, pe care eu, din prietenie îl strig Jenică Bontu', că ei a primit niște mașini super performante, dotate cu tot felul de arme, ce mai, adevărate aparate

de luptă, cu care agenții de acolo din străinătate nu se tem să intervină chiar și în cele mai dificile situații.

Zis și făcut! Mă prezint cu problema asta la generalul de brigadă, „Dom'le, zic, ar fi bine să vedem ce se poate face!”, acesta pune mâna pe telefon, cere linie roșie cu Londra, și după vreo trei minute de discuții în engleză saxonă pe care și-o însușise la TOEFL, trăneste receptorul și concluzionează: „Băi, ne trimite ei niște mașini d'astea, că a stricat Jenică al lor fo' câteva, da' trebe instruire!”

Simulatorul

Fără să mai stăm noi pe gânduri, trecem la etapa următoare, cu operativitatea specifică Poliției Române. Ne comunică englezii că ne trimit un simulator pe care să se pregătească băieții noștri pentru a fi capabili să folosească drăciile respective. Și uite așa ne trezim cu 007

Racing, joc de „plesteișan”, pe care de când l-am primit îl butonăm în draci. Așa de tare l-am îndrăgit că trebuie să vă povestesc și vouă despre el. Nu de alta, dar apare pe acolo și prietenul meu, Jenică.

Titlul în cauză este opera celor de la **MGM Interactive**, și, după cum ați intuit deja, presupune rezovarea mai multor misiuni la volanul unei astfel de supermașini. Mai exact să fiu, la bordul uneia dintre cele trei mașini pe care Jenică ni le trimite, adică Aston Martin, BMW sau Lotus. Fiecare cu armele ei secrete, fiecare cu un aspect extrem de realist, care nu trădează nicidecum forța de luptă care se ascunde în interiorul caroseriilor respective.

Pete de ulei alunecoase, nori înșelători de fum, pioneze, agrafe capsatoare, sugative și alte arme mai mult sau mai



puțin convenționale pe care să le folosim împotriva elicopterelor, a tancurilor, a oamenilor sau a vapoarelor, și, de ce nu, chiar împotriva altor super vehicule, mai ales dacă este vorba despre o partidă în multiplayer, care poate avea loc între doi jucători, și cu care ne mai distrăm noi.



Toate acestea se desfășoară într-o grafică „trei de”, care permite mai multe unghiuri de observare a acțiunii, în care exploziile și norii de fum sunt destul de bine redade. Una peste alta, un titlu pe care, chiar dacă nu vă pregătiți pentru lupta împotriva criminalității, ca noi, vi-l recomand cu o căldură care o să topească și cele mai teribile zăpezi.

Doi de zero și-un șapte





WCW Backstage Assault

Mușchi, sudoare, zbierete, sânge și câte-o pipiță bătaioasă.

Vom porni la drum printr-o analiză sintactico-morfologico-sinonimogramaticală. Adică să puricăm puținel titlul în cauză. *WCW*? Nimic altceva decât *World Championship of Wrestling*. Adică unul dintre cele trei campionate importante de wrestling. *Backstage*? Undeva în spatele scenei, unde nervii mai cedează și se mai produc ceva încăierări între starurile respective. *Assault*? Pe ei că n-au gloanțeee!!!

Concluzia? Lupte sângeroase oriunde altundeva decât pe scenă. Adică în vestiare, în sala de forță, în cele două băi, în parcare, în Media Center, dar și în vreo două trei locuri, care nu prea am înțeles ce au în comun cu wrestlingul, și anume Loading Bay sau Truck nu știu ce, adică o parcare de camioane. Mă rog, dacă așa au vrut ei. Ei, adică cei de la **Electronic Arts**, unii dintre cei mai tari la capitolul simulatoare sportive de tot felul.

Acum că ne-am lămurit cam despre ce este vorba în jocul nostru, hai să ne afundăm puțin în detalii, că doar de asta ne-am întâlnit. Să facem cunoștință pentru început cu personajele. Avem la dispoziție peste 65 de wrestleri din *WCW*. Și ca să nu fie totul prea ușor, un anumit

număr dintre aceștia nu sunt disponibili de la începutul jocului, ci vor fi deblocați prin cucerirea anumitor titluri și trofee.

La fel stă treaba și cu locurile de desfășurare a meciurilor respective, și chiar și cu mișcările și schemele personajelor respective. Și partea cu mișcările este cea mai importantă, deoarece pe lângă starurile deja celebre ale *WCW*, avem posibilitatea de a ne crea propriul personaj, căruia îi vom defini absolut toate trăsăturile, de la cele fizice ca aspectul sau abilitățile, la mișcările dintr-o anumită situație.



Partea pozitivă a faptului că luptele nu se desfășoară în ring este reprezentată de diversitatea de obiecte care pot fi folosite în aceste lupte. Bâte de baseball, coșuri de gunoi, scânduri, aparatură electronică, chiuvete, oglinzi, aproape tot poate fi aruncat sau folosit „pe pielea adversarului”.

Modurile de joc sunt și ele variate, de la un simplu meci până la Hardcore Gauntlet care presupune lupta continuă cu șapte adversari, se poate trece prin mai multe variante.

Din punct de vedere grafic, singurul avantaj am engine-ului folosit de *WCW Backstage Assault* este mișcarea mai naturală a personajelor. În rest, avem de-a face cu o producție care te poate ține extrem de mult în fața ecranului, astfel că aveți mare grijă când purcedeți la „lucru”.

Dr. Pepper



În cauciucuri

Ceea ce este cel puțin hilar este că, datorită faptului că toate luptele se duc în afara ringului, nu mai există corzile cu care puteau fi efectuate o sumedenie de combinații și scheme.

Aceste corzi au fost înlocuite cu o grămadă de cauciucuri de mașină, care apar în majoritatea locurilor de desfășurare a luptelor.

Și este destul de aiurea să găsești cauciucuri de mașină prin studiourile de înregistrare spre exemplu.



Gen:
Simulator Wrestling
Producător:
EA Sports
Ofertant
Best Distribution
Telefon: 013455505

Counter Strike

MICUL GHID AL TERORISTULUI



Nu, nu e vorba doar de teroriști... vom discuta și despre counter terrorists și despre multe altele. De ce? Pentru că cei care joacă Counter-Strike sunt din ce în ce mai mulți pe la noi.

Nu este însă vorba despre un ghid foarte detaliat (dacă vreți, se va face și acesta), ci despre niște indicații mai generale menite să ajute un începător în ale CS-ului (și poate nu numai pe ei).

Poate că la unele dintre indicațiile de mai jos veți reacționa cam așa: „hei, dar e logic că o să fac așa!”, dar am întâlnit destui jucători de CS care nu aveau nici cea mai mică noțiune de tactică, iar astfel de indicații le vor fi de mare folos (și lor și vouă, pentru că nu o

să vă mai enervați când o să vedeți un membru al echipei stricându-vă tot planul de acțiune).

Tipuri de hărți

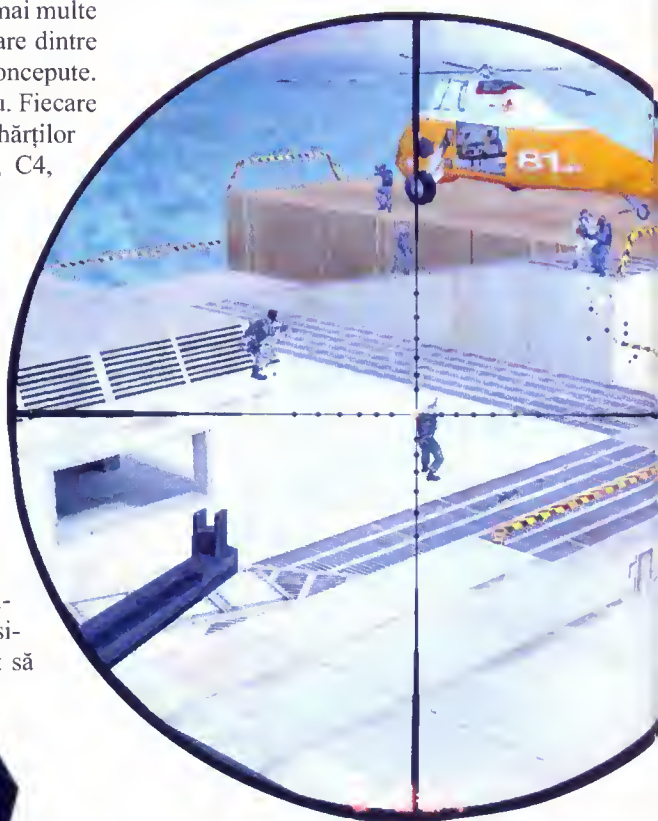
În Counter-Strike, există mai multe moduri de joc, iar pentru fiecare dintre acestea există hărți special concepute. Cum le poți diferenția? Simplu. Fiecare hartă are un nume iar numele hărților încep cu un mic indicativ: cs_, C4, es_ și as_.

1) cs_ (Hostage maps)

Hărțile de acest gen avantajează echipa Teroriștilor. De ce? Pentru că tot ceea ce Teroriștii trebuie să facă este să acopere toate intrările și să elimine counterii ce încearcă să pătrundă. Așa că, dacă faceți parte din echipa Teroriștilor, încercați să vă poziționați astfel încât să acoperiți una dintre căile de intrare și asigurați-vă că spatele vă este asigurat. O dată ce CT au reușit să

găsească o breșă în apărarea Teroriștilor, așezați-vă astfel încât să aveți o rază de acțiune cât mai mare (din nou, încercați să vă asigurați și spatele).

Greul acestor hărți cade pe umerii CT. Echipa CT trebuie să atace cât mai



rapid pozițiile ocupate de Teroriști, altfel jocul este ca și pierdut (dacă Teroriștii reușesc să își poziționeze bine câțiva luptători nu mai aveți nici o șansă). Acționați repede!



Indicații generale



Specializați-vă la început pe o singură armă. Este vital să cunoști avantajele și dezavantajele armei din dotare. Experimentați cât de des aveți ocazia cu acea armă.



Încercați să vă mișcați cât mai mult în jurul unui adversar în cazul luptelor de apropiere. Pentru creșterea preciziei la distanță, lăsați-vă jos și folosiți zoom-ul (dacă arma voastră e dotată cu așa ceva).



Nu trageți decât dacă sunteți siguri că o să vă atingeți ținta. Dacă adversarul e prea departe sau dacă nu v-a văzut, nu vă grăbiți să vă năpustiți spre el în timp ce consumați gloanțe prețioase.



Încercați să cunoașteți cât mai bine nivelul pe care jucați (creați o sesiune de CS și plimbați-vă prin nivel până când îl învățați pe de rost).



Dacă vi se pare că după acel colț sau acea cutie se ascunde un adversar, eliberați zona respectivă cu o grenadă.



Cunoaște-ți colegii de echipă și cel mai important: COMUNICAȚII! Nu vă avântați niciodată într-o luptă de unul singur. Mai luați cu voi cel puțin încă un coleg de echipă.



Ajută-ți echipa. CS nu este un joc în care kill-urile contează. Dacă ai ocazia să distragi atenția unui adversar permițând astfel unui alt coleg să salveze niște ostateci, fă-o!



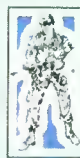
Fii atent unde tragi. Cel mai enervant lucru ce ți se poate întâmpla într-un joc este să fii ucis sau rănit grav de un coechipier care s-a grăbit să tragă fără să se asigure de țintă. Dacă ai făcut greșeala asta, cere-ți scuze altfel te poți trezi cu toată echipa pe urmele tale.



Joacă cu sunetul la maxim. Pitește-te într-un colț și fii atent la sunetele din jurul tău. Dacă auzi cum se apropie un adversar, lasă-l să treacă și atacă-l apoi din spate.



Cumpără-ți de la început armură și grenade (dacă ai bani, desigur)... îți vor fi de folos de-a lungul jocului.



Păzește-ți în permanență spatele. Asigură-te din când în când că nu ești urmărit de jurnălate din echipa adversă.



Țintește la cap. Loviturile tale vor fi letale și vei economisi muniție. Atacați adversarii din mai multe direcții simultan. Succesul e garantat!



Dacă ești ultimul om rămas în viață din echipa ta, folosește-te de toate ascunzișurile. Poți astfel să elimini orice adversar mai neatenț care trece pe lângă tine fără să te observe (și asta fără să te rănească deloc).



Dacă vezi că nu mai faci față inamicilor, retrage-te. Nu are rost să mori prosteste (eroic, dar prosteste). Găsește un loc mai ascuns și așteaptă-ți adversarii acolo.



Dacă ai rămas în situația de 1 la 1 (doar tu și un adversar) încearcă să îți păstrezi calmul. Fii atent la fiecare zgomot și nu te avânta în zone descoperite.

2) C4 (Defusion maps)

Teroriștii trebuie să ajungă cât mai repede la punctul de detonare, să planteze bomba și să oprească orice CT încearcă să se apropie.

CT trebuie să îi elimine pe toți Teroriștii înainte ca aceștia să planteze bomba, altfel le va fi foarte greu să pătrundă în zona de detonare și să dezamorseze bomba.

Rezultatul unui astfel de joc depinde de rapiditatea cu care acționează o echipă.

3) es_ (Escape maps)

Pe acest gen de hartă echipa CT este cea avantajată. Dacă acționează repede și reușesc să ajungă controleze rutele de evadare înainte ca Teroriștii să ajungă la ele, jocul este ca și câștigat. Singura soluție pentru Teroriști pe acest gen de hartă este să se grăbească spre rutele de evadare. Dacă ai însă surpriza să vezi cum ceilalți T au fost eliminați de niște CT ce îi așteaptă pe rutele de evadare e recomandat să fugi înapoi, să te înarmezi bine și apoi să îți încerci norocul.

4) as_ (Assasination maps)

Pe acest gen de hartă, echipa CT trebuie să ajungă cât mai repede spre zona de salvare. Încercați să învățați harta și alegeți rutele cele mai scurte și mai ușoare.

Teroriștii pot controla cu ușurință o astfel de hartă dacă se poziționează în locurile cheie. Găsiți câteva locuri mai retrase dar din care aveți o rază de acțiune mare.

Mitza



Diverse

Kevlar Vest & Helmet

... sau armura în Counter-Strike. Cumpărați-o cât de repede puteți, vă poate salva viața.

Cost:

Kevlar Vest - 600\$

Kevlar Vest & Helmet - 1000\$



Concussion Grenade (Flash Bang)

La detonare produce un flash ce va orbi (pentru puțin timp) pe oricine se află poziționat cu fața spre ea. Excelentă în momentele în care pornești cu echipa la atac, dar nerecomandată dacă ești singur (există riscul să te orbești singur). Încercați să o aruncați pe după colțuri, întoarceți-vă repede cu spatele și apoi atacați.

Poți căra doar 2 astfel de grenade în același timp.

Cost: 200\$



High Explosive Grenade

La detonare produce o mică explozie ce va afecta pe oricine se află în raza ei de acțiune. Poate lua până la 25 de puncte de sănătate. Atenție cum o aruncați, ricoșează foarte ușor și puteți avea surpriza să vă treziți că vă vine înapoi.

Poți căra doar o singură grenadă.

Cost: 300\$

Smoke Gas Grenade

Produce la detonare un zid de fum. De folosit în spațiile mici. Încercați să nu treceți printr-o astfel de perdea de fum, ci mai degrabă așteptați ca adversarii să facă greșala asta.

Poți căra doar o singură grenadă.

Cost: 300\$



Defusing Kit

Poate fi folosit doar de echipele CT. Înjumătățește timpul în care dezamorzești o bombă. Și asta este foarte folositor, având în vedere că o bombă trebuie dezamorzată cât mai repede.

Cost: 200\$



Nightvision Googles

Aducă ochelari cu infraroșu. Extrem de utili în locurile mai întunecoase.

Cost: 1250\$



Knife

Cuțitul, pentru momentele în care ai rămas fără muniție.

De folosit doar dacă ești cu adevărat bun sau cu adevărat disperat. Este letal la apropiere, dar până să ajungi lângă adversar...

Cost: N/A



Arme de foc: Pistols

Heckler&Koch .45USP Tactical

Fiecare CT pornește cu acest pistol de la început.

Poate fi dotat cu silencer, letal dacă este folosit cum trebuie. Este un pistol recomandat celor care au ținta foarte bună.



Glock 18 Select Fire

Pistolul aflat în dotarea T(eroriștilor) de la începutul rundei.

Avantajul său este modul burst, care acordă un avantaj considerabil într-o luptă 1 la 1 cu un adversar ce are un pistol cu o rată de foc mai mică. Folosiți modul burst în luptele de apropiere și modul semi-automat în luptele de distanță.

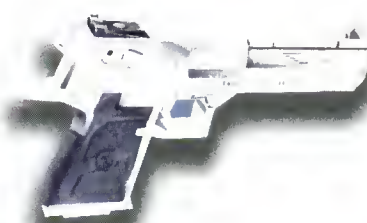


Desert Eagle .50AE

Cel mai puternic pistol din joc. Atenție cum îl folosiți, are un recul destul de puternic. Folosit însă cu precizie, poate doborî un adversar foarte repede (un singur glonte este de ajuns dacă țintiți la cap, chiar dacă adversarul are armură). Atenție însă, încărcătorul se goleşte foarte repede.

Poate trage și prin pereții mai subțiri.

Cost: 650\$



SIG P228

SIG P228 este un pistol ce are avantajul de a fi foarte rapid și puternic (dar nu la fel de puternic ca Desert Eagle-ul). Mai este de asemenea și destul de silențios.

Cost: 600\$



96G Elite Berettas

Pot fi cumpărate doar de teroriști. Sunt singurele arme „duale” din joc, arată bine dar stau prost la capitolul „putere de foc”.

Cost: 1000\$



FivesevenN

Un pistol ce poate fi cumpărat doar de CT. Destul de slab dar foarte precis.

Cost: 750\$



Shotguns

Benelli M3 Super 90 Tactical

O pușcă foarte puternică, de folosit în spații mici. Puterea de foc a lui M3 poate doborî un adversar dintr-unul sau două focuri. Atenție, încărcăți ori de câte ori puteți și încercați să evitați luptele de distanță când sunteți echipat cu această armă.

Cost: 1700\$



xm1014 (M4 Super 90)

Prezintă aceleași avantaje și dezavantaje ca și M3-ul, numai că este automată și mai puternică la distanțe foarte mici. Și la această armă trebuie să fiți atenți să încărcăți ori de câte ori puteți.

Cost: 3000\$



Sub-machine guns

Heckler & Koch MP5 Navy

Una dintre cele mai folosite arme din CS și cu siguranță cea mai apreciată din clasa ei (precum și una dintre preferatele subsemnatului). Este o armă ieftină dar mortală dacă este folosită cu grijă.

Cost: 1500\$



Steyr TMP (Tactical Machine Pistol)

Poate fi cumpărată doar de CT. TMP-ul este una dintre cele mai subapreciate arme din joc. Deși cu o rată de foc mai mică decât a MP5-ului și cu o putere de foc mai mică, TMP-ul are avantajul de a fi dotată cu silencer, iar dacă este folosită cu grijă poate fi transformată într-o armă extrem de efektivă.

Cost: 1250\$



FN P90

Cea mai scumpă din clasa ei. Este o armă puternică și cu o rată de foc ridicată. Din păcate, este prea puțin precisă, dar dacă reușiți să vă obișnuiți cu asta, P90-ul poate deveni o armă letală.

Cost: 2350\$



Mac-10

Această armă poate fi cumpărată numai de teroriști. Este o armă ieftină și destul de precisă. O alternativă destul de interesantă la MP5.

Cost: 1400\$



UMP

Puternică dar cu o rată de foc scăzută. De asemenea, se încarcă destul de greu.

Cost: 1700\$



Sub-machine guns

AK-47

Poate fi cumpărată doar de teroriști. AK-47 este o armă foarte puternică, dar și cu un recul pe măsură. Poate trage și prin ziduri mai subțiri, dar are dezavantajul de a fi foarte zgomotoasă. Fiind cea mai ieftină din categoria sa, AK-47 este o opțiune demnă de luat în considerare.

Cost: 2500\$



SSG-552 Commando

Poate fi cumpărată numai de teroriști. Puternică dar nu foarte precisă. Pentru a corecta asta, alegeți modul burst sau trageți în timp ce vă folosiți de zoom. Poate penetra zidurile mai subțiri, folosiți acest avantaj.

Cost: 3500\$



Styer Scout

Ieftină dar nu prea puternică. De folosit în spațiile largi. De asemenea nu uitați să țintiți spre piept sau cap.

Cost: 2750\$



Styer AUG

Poate fi cumpărată numai de către CT. Este puternică, rapidă și precisă. Este dotată cu lunetă așa că dacă aveți bani cumpărați-o!

Cost: 3500\$



A1 Arctic Warfare Magnum/Police

Cea mai puternică armă din joc. Are două niveluri de zoom – profitați de ele. A se folosi în spații largi pentru că în luptele de apropiere, timpul de încărcare foarte mare al acestei arme este un dezavantaj decisiv.

Cost: 4750\$



Colt M4A1 Carbine

Această armă poate fi cumpărată numai de CT. Puternică, dotată cu silențier, M4 este una dintre cele mai folosite arme de către CT. Țintiți bine înainte să trageți cu ea.

Cost: 3100\$



SG-550 Sniper Rifle

Mai slabă, mai ieftină și cu un încărcător mai spațios. Nu la fel de bună ca și celelalte din această categorie dar, totuși, o armă folositoare.

Cost: 4200\$



Heckler & Koch G3/SG-1 Sniper Rifle

Rapidă dar mai puțin puternică decât Arctic-ul. Are avantajul de a avea un încărcător de 20 de gloanțe, așa că poate fi folosită cu succes și în luptele de apropiere. O armă foarte folositoare și mai scumpă cu doar 250\$ decât arctic-ul.

Cost: 5000\$



Machine Gun

M249 PARA Light Machine Gun

Cea mai puternică și cea mai scumpă armă din joc. Are un încărcător extrem de spațios, așa că nu trebuie să încărcăți prea des această armă. Nu este deloc precisă dar are o rată de foc foarte mare. Vă recomand această armă doar dacă aveți foarte (FOARTE) mulți bani și știți să o stăpâniți.

Cost: 5750\$



talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat postal pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK, Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **50691099507** deschis la **Trezoreria Brașov.**



☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de 180.000 lei
☐ 1 an, la prețul de 360.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de
 cu mandatul postal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

LEVEL

4/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonati** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
 (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat postal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**



☐ **DA**, doresc

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP Special Linux Red Hat 7.0	45.000 lei		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de cu ☐ mandatul postal nr.

talon de comandă

4/0-1



Tombola **LEVEL** și



Continuăm tradiția concursurilor organizate împreună cu Ubi Soft. Vă oferim ca premiu un pachet compus din Rainbow Six și mission pack-ul Eagle Watch.

1 Din ce categorie face parte Rainbow Six?
 A) strategie B) acțiune C) simulator



Tombola **LEVEL** și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1

4/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



Pentru că și războaiele stelare au matematica lor...

Excelenta linie de produse multimedia educative inițiată de Lucas Learning pornind de la teme, jocuri și personaje întâlnite în filmele seriei Star Wars, se continuă cu un pachet destinat învățării matematicii. Bine, acum, „învățarea matematicii” sună destul de amenințător, și parcă nu este locul în paginile revistei noastre pentru a trimite oamnenii la lecții.

Nu, relaxați-vă, este vorba de un produs destinat celor de vârstă cuprinsă între șase și nouă ani, și al cărui nume complet vă va liniști de tot – *Star Wars Maths: Jabba's Game Galaxy*.

O aterizare forțată

Și încă este puțin spus „forțată”, pentru că la halul în care a ajuns nava ta în urma impactului cu câțiva asteroizi, nu s-ar putea spune că grămada de fiare care s-a înfipt în solul planetei de baștină a lui Luke Skywalker mai putea semăna cu un obiect zburător construit de o ființă inteligentă.



Și, cum cei de la fiare vechi se pare că nu au fost impresionați de rămășițele respective, nu ți-a mai rămas drept consolare decât briza răcoritoare a vântului prin buzunare.

Uite-așa ajungi la Watto, cel care în film era stăpânul tatălui lui Luke Skywalker. Acesta, plin de bunăvoință, presimțind un oarece câștig, îți spune că el ți-ar vinde toate componentele ce îți sunt necesare pentru construirea unei nave noi, dar că trebuie mai întâi să faci rost de ceva bănet.

De fapt acesta este scopul jocului, de a-ți construi o nouă navă și a pleca din nou printre stele.

Jocuri de noroc

Dar de, noroc că ai creier, și mai și gândești cu dânsul. Pentru că Watto îți spune că singura metodă rapidă de a face



bănetul necesar cumpărăturilor în magazinul său de componente de navă, este de a juca la „casino”-ul lui Jabba. Din păcate, aceasta nu este și cea mai sigură metodă, dar, asta este, nu ai de ales, așa că ajungi la Jabba's și ce găsești? Patru corturi, iar în fiecare dintre acestea se joacă un anumit joc.

Cu Jabba însuși vei avea posibilitatea să joci Holochex, adică un fel de dame. Numai că în locul pionilor se folosesc niște monstruleți tare haioși, care scot tot felul de zgomote în momentul în care sunt „manipulați”. Iar tipul de tablă pe care se joacă nu este cel clasic, de șah, ci este puțin diferit și mai ales nu este unul singur, existând trei feluri de suprafețe pe care se poate juca Holochex.

Apoi, în cortul lui Sebulba, vei putea juca Duelling Dice, un interesant joc de zaruri, în care apar și simpatici pitdroids. În Duelling Dice va trebui să faci o estimare cât mai exactă a sumei totale a pitdroids-ilor cu care vei umple trei platforme de lucru cu capacitate maximă de 30 de astfel de roboței.



Digotto este jocul din cortul lui Teemto. Aici va trebui să folosești patru cifre pe care le primești pe rând în așa fel încât să realizezi obiectivul anunțat prin tragere la sorți la începutul jocului, obiectiv ce poate fi de a face un număr mai mare sau mai mic decât cel al oponentului, sau un număr cât mai apropiat de un anumit număr.

Cel mai dificil și cel mai complex joc dintre cele patru pe care le veți putea găsi la *Jabba's Game Plaza* este cel numit Ratts Race. În cortul lui Rats Tyerell te vei confrunta cu acesta într-un joc în care norocul, dar și capacitatea de a face operații matematice și comparații de arii va avea o deosebită importanță. Iar aceasta pentru că nu veți putea ajunge la capătul acestui joc fără a rezolva astfel de probleme la fiecare pas.

Nava

Va putea fi construită din mai multe tipuri de componente, dedicate fiecare unei anumite sarcini – motoare, scuturi, aripi, corp, hyperdrive, arme, baterii etc. Pe măsură ce vei câștiga bani, vei putea să-ți upgradezi fiecare componentă, astfel încât să faci față încercării finale: va trebui să-l ajuți pe Watto curățând de

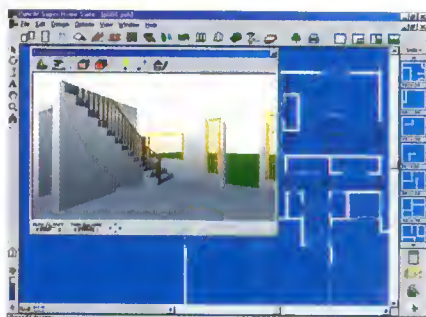


gunoi spațiul din jurul planetei Tatooine. Bineînțeles, Watto te va plăti pentru asta, ceea ce îți va permite să-ți cumperi un hyperdrive, componenta esențială pentru plecarea de pe planetă.

Sincer, dar sincer de tot, *Star Wars Maths* mi s-a părut cel mai amuzant joc dedicat celor mici, pentru învățarea matematicii. M-am jucat *Star Wars Maths* până și eu, parc-aș fi dat în mintea copiilor. Mai ales că am putut juca și cu câțiva amici de-ai mei, pentru că jocul poate fi jucat și în doi, pe același calculator. Redevenind serios, pot comunica părinților interesați că-și pot lăsa liniștiți copii în seama *Star Wars Maths*, pentru că deviza acestei serii multimedia – „A Force For Young Minds” – nu este vorbă în vântul solar.

Marius Ghinea

PRODUCĂTOR: Lucas Learning
OFERTANT: Ubi Soft România
Tel: 01-2316769



Super Home Suite

Un program complex pentru proiectarea viitoarei voastre case.

Produs de **Punch! Software**, *Super Home Suite* impresionează de la bun început prin vastitatea sa. Pachetul multimedia în review cuprinde șapte module principale: 3D Home Design, Floor Plan Trace, AutoFraming, Home Estimator, 3D Furniture Workshop, 3D Landscaping, RealModel. Fiecare dintre acestea se adresează unei necesități sau moment specific ce apare în proiectarea și construcția unei case.

3D Home Design oferă uneltele necesare ca, prin simplu drag-n-drop, să

puteți crea planul întregii voastre case. În acest scop, vă va fi de folos o bibliotecă impresionantă de obiecte, cum sunt uși, ferestre, scări sau chiar layout-uri de camere. FloorPlan trace este un utilitar care vă permite scanarea unei schițe conținând ideea de proiectare a unei camere, și transformarea acesteia în desen de proiectare, perfect integrabil în restul planului. AutoFraming vă oferă posibilitatea vederii 3D a oricărui element constructiv, din orice perspectivă. O

funcție asemănătoare o are 3D Furniture Workshop, ce conține o bibliotecă de obiecte 3D de mare întindere, dar și posibilități complete de editare elementelor de mobilier sau decorative. De altfel, toate aceste module dedicate proiectării 3D își găsesc încununarea în 3D Landscaping, ce permite vederea 3D a întregului ansamblu, integrat în peisajul înconjurător. Acest peisaj poate fi la rândul său editat, pentru crearea de grădini sau dependințe. Un modul aparte este cel numit RealModel, al cărui scop este de a vă transforma planul virtual în elemente de carton și hârtie ce pot fi asamblate pentru obținerea unui model real la scară.

Oferind o calitate grafică de excepție și o interfață intuitivă și accesibilă, *Super Home Suite* este un produs interesant al firmei **Punch! Software**, produs a cărui utilitate, însă, depinde și de starea economică a eventualilor utilizatori.

Marius Ghinea

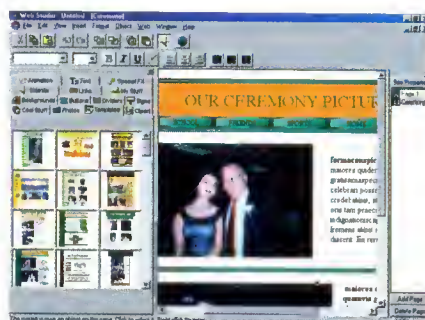
PRODUCĂTOR:
Punch! Software
OFERTANT: Monosit Conimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351

Web Artist 2.0

Despre cum vă puteți crea propriul site web în câteva minute!

Pachetul *Web Artist 2.0* este un produs multimedia destinat celor care doresc să își creeze un site pe Internet, dar nu au nici un fel de cunoștințe de programare sau de editare HTML. Practic, programul pe baza căruia este „construit” pachetul *Web Artist 2.0*, și anume *Web Studio 2.0*, face tot ceea ce este necesar pentru ca acțiunile voastre, în special simple drag-n-drop-uri, să fie suficiente pentru apariția unui site Internet. De aceea, până la urmă, cel mai important lucru pentru utilizatorul pachetului *Web Artist 2.0* este să știe să mănuiască mouse-ul!

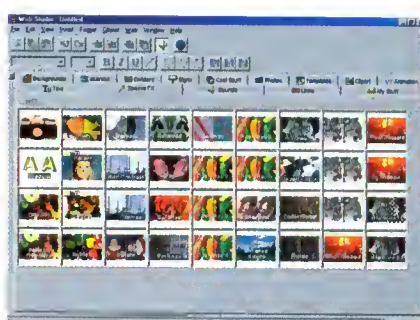
De la bunul început al construcției site-ului cu ajutorul *Web Artist 2.0* și până în momentul în care acesta devine funcțional, trebuie parcurse 3 etape, a căror caracteristică principală este simplitatea. În prima etapă se creează layout-ul viitorului site, care poate fi origi-



nal sau se poate alcătui pe baza bibliotecii de layout-uri presetate. Apoi, urmează etapa adăugării propriului conținut, acela care vă personalizează site-ul și care reprezintă, până la urmă, scopul pentru care acesta va exista. Acum este momentul în care veți introduce de la tastatură partea de text din conținutul viitorului site. Mai departe, însă, drag-n-drop-urile vor fi suficiente, pentru că urmează să adăugați clip-art-uri, fotografii, animații, sunete și link-uri în site-ul vostru.

Veți fi ajutați în această etapă de existența unei vaste biblioteci ce conține 31.000 de artwork-uri, 2300 de fotografii, 2200 de fundaluri, 1500 animații și 300 de sunete, ce vor constitui efectele speciale și elementele „de furat ochiul” cu care vă veți putea îmbogați site-ul.

A treia etapă este la rândul ei foarte simplă, deoarece, cu ajutorul modulului Upload Wizard, fără a fi nevoie de un



program FTP, vă veți putea upload-a site-ul fără nici un fel de dificultăți, după care acesta va fi gata pentru a fi accesat de oriunde, și cu orice browser.

Fiind un produs din seria *Home* a firmei **Sierra**, *Web Artist 2.0* este un program care se adresează utilizatorului „casnic”, fără experiență în domeniu, ajutându-l să obțină rezultate bune cu minim de efort și cunoștințe. În această direcție, interfața simplă și manualul excelent realizat, ce detaliază la amănunt fiecare element și funcție a programului, vor fi de mare ajutor novicilor în ale șantierelor web.

Marius Ghinea

PRODUCĂTOR:
Sierra Home
OFERTANT: Monosit Conimpex
Tel: 01-3302375
Fax: 01-3306351



In fiecare zi, pe tot Pământul dispar oameni. Principala cauză: răpirea pentru răscumpărare. Atacatorii iau ostatici, cer răscumpărarea și negociază. Pentru familie este o problemă sentimentală. Pentru cei care răpesc este pur și simplu o afacere. Cam acesta este miezul



filmului *Proof of Life*. Iată și povestea care îmbracă acest miez. Peter Bowman (David Morse), un inginer american în America Latină, este răpit pentru o recompensă de 3 milioane de dolari. Atacatorii nu sunt alții decât forțele antiguvernamentale din țara respectivă, și, cum era de așteptat sunt nemiloși în acțiunile lor.

Abandonată de compania soțului ei, Alice (Meg Ryan) refuză să renunțe. Hotărăște să-l aducă acasă. Însă își dă seama că nu poate face acest lucru. Are nevoie de ajutor. Și iată că apare unica speranță de a-l salva pe Peter, expertul în răpiri și răscumpărări Terry Thorne (Russel Crowe). Acesta acceptă slujba

și în curând își dă seama că este o sarcină mai dificilă decât a crezut la început. După un început promițător încep negocieri interminabile, în care Alice și Terry încep prin a învăța să se respecte unul pe celălalt, și sfârșesc prin a fi atrași unul de celălalt. În final, cu ajutorul unui alt negociator, Dino (David Caruso) și un trio de mercenari bine antrenați, Terry riscă o operațiune de salvare care se poate termina într-un dezastru sau într-un triumf.

Acțiunea filmului este captivantă, iar împletirea elementelor de thriller cu cele sentimentale fac din acesta un potențial succes cinematografic. Filmul este realizat de Taylor Hackford, cel care a realizat și filmul *Avocatul Diavolului*, un film de suspans deosebit de apreciat la momentul apariției sale. *Proof of Life* este un thriller despre disperare, loialitate și



credință, un film care militează împotriva răpirilor de pretutindeni.

Distribuitor: InterCom Film România
Data apariției: 20 aprilie 2001



Băi, care mi-ai șparlit mașina?

Intre-o noapte, doi foarte buni amici (cam trăzniți cei drept!) au petrecut o noapte de pomină. Din păcate, nu își pot aduce aminte de absolut nimic. Nici măcar unde au parcat mașina! Problema cea mai mare nu este că nu știu unde le este mașina, ci că acolo se află cadourile pe care le-au cumpărat pentru prietenele lor cu care tocmai doreau să se împace. Le mai rămâne o singură soluție: să reconstituie pas cu pas noaptea

trecută în speranța că vor afla unde le este mașina. Rezultatul este o comedie savuroasă, în care secvențele se îmbină ca un puzzle care la sfârșit reconstituie noaptea de pomină a celor doi. Filmul este regizat de Danny Leiner care a mai regizat „Freaks and Geeks”, scenariul este scris de Philips Stark, care a mai scris „That '70 Show” și este produs de Wayne Rice („Suicide Kings”), Broderick Johnson, Andrew Kosove și Gil Netter.



Iată și un amănunt picant: scenaristul Philip Stark a recunoscut că o serie de caractere și situații din film sunt bazate pe cercul său de prieteni.

Distribuitor: InterCom Film România
Data apariției: 6 aprilie 2001



Patch

Patch

Patch

Patch

Attune Managed Download Discontinued

The Attune download has been canceled because your computer does not meet the minimum system requirements to successfully use Attune. These requirements are:

OK

Mai încerc o instalare și pe mașina de spălat ALBALUX și, dacă tot nu merge, am să recurg la ultima soluție: termoplonjonul sovietic cu MS-DOS 3.30 preinstalat. E probabil cea mai potrivită configurație hard pentru acest program atât de pretențios. Imagine primită de la Cătălin Ștefănescu.

Setup is completed



You must restart windows or computer.

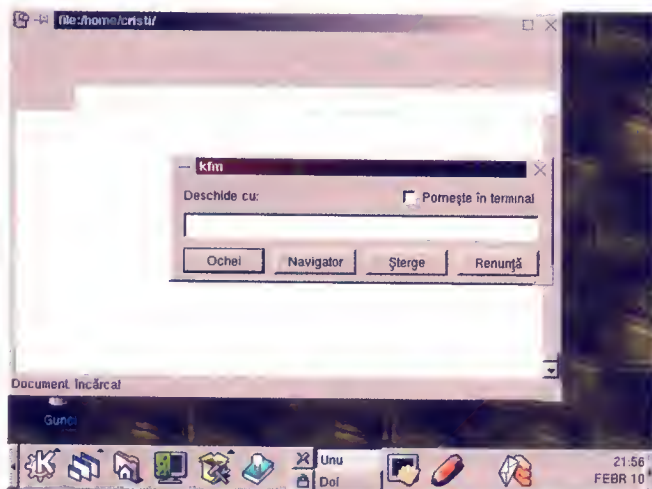
Yes

No

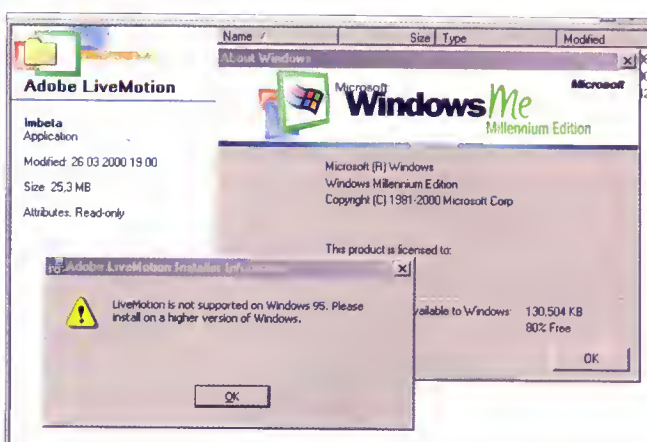
Yeah RIGHT!!!
Imagine primită de la Pop Marian



Hmm... zero din cinci pixeli! Oare cum arată acest zero? Văd că are față de „ferestre”! Imagine primită de la Cosmin Codita



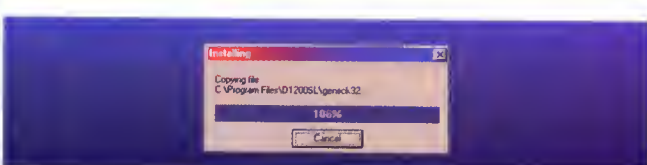
O.K. sau Ochei! Cine știe?
Imagine primită de la Cristi



Nu știam că există o versiune mai nouă de Windows, dar se mai întâmplă și la case mai mari! Imagine primită de la RaduCo



Se pare că Godzilla vrea să dea jos tot Internetul dacă o ține în ritmul acesta! Imagine primită de la Ionescu Gabriel Valentin



Se mai întâmplă, ce pot să zic! Imagine primită de la Andrei Tabarcea

• Vând jocul original Free space 2, jocul; este de 3 CD originale, preț 300 milioane lei, neg. Tel:

TOTUȘI, nu știam că jocurile „oroginale” sunt așa de scumpe! Atunci se explică rata ridicată a pirateriei la noi în țară! Imagine primită de la Cristi Cusmir

Câștigătorul din numărul acesta este Cristi Cusmir pentru perseverența și spiritul de observație!

Aparatură de joacă

Pentru cei ce vor să audă și să vadă mai bine...

Leadtek WinFast GeForce2 GTS

Viteză, viteză, cât mai multă viteză! Dar nu numai viteză, ci și TV-out. Și? Păi, GeForce2, și asta înseamnă cele mai noi efecte grafice, „motor” hardware de calcul al transformărilor și iluminării, memorii rapide și simplu de „overclockat”, DVD, rezoluții mari în jocuri (monitor bun și mare să fie!) și, în general, o mare satisfacție pentru cine are o astfel de placă grafică în PC-ul de acasă. WinFast GeForce2 GTS oferă toate aceste lucruri și chiar și alte câteva pe lângă: un cablu S-Video, un cablu pentru semnal Composite și un adaptor care să rezolve problema compatibilității între conectorii de pe la TV-ul pe care fiecare îl are pe-acasă și ieșirea video a plăcii grafice. În rest... mamă, ce cooler are! Un radiator imens - pentru o placă video - în care suflă aer un ventilator așezat lateral conform ultimului „răcnet” al inginerilor de la Lead-



tek, veghează asupra temperaturii la care chipul video poate să ajungă, mai ales că oricine cumpără așa ceva se gândește și la overclocking pe lângă toate celelate calități. Păi, un astfel de sistem de răcire ar trebui să permită niște viteze de tact (ale cipului video, bineînțeles) care să spulbere orice pretenții în domeniu ale prietenilor care au tot un GeForce2 în PC. Toate bune și frumoase până aici, dar... nu are decât 32 MB RAM. Ei bine, nu vă faceți probleme, cei 64 MB pe care alții îi au pe plăcile lor video (și cu care se și laudă) nu folosesc mare lucru dacă nu ai acasă un monitor de vreo cel puțin 19 țoli care să fie în stare de 1600 x 1200 la o rată de refresh de cel puțin 75 Hz. De ce? Cum altfel se poate juca Quake 3 într-o

asemenea de rezoluție? Experiența mea personală ar spune că orice rezoluție mai mare decât 1024 x 768 este destul de greu accesibilă unui gamer de pe plaiurile mirotice din motive de mărime a monitorului. Sau, mai bine zis, din motive de micime a monitorului. Asta ca să nu mai vorbim de ochii care obosesc mult mai repede când rezoluția este mare și rata de refresh este mică, așa că o să presupun că o rezoluție de 1024 x 768 este mai mult decât rezonabilă, iar la această rezoluție WinFast-ul nostru se descurcă foarte bine, chiar și la adâncimea de culoare de 32 de biți, indiferent de jocul pe care trebuie să-l ruleze. Și dacă ne mai gândim și la posibilitatea de a folosi un TV cu ecran mare în locul monitorului...

Ofertant: Skin Media
Telefon: 01-231 50 97
Preț: 208 USD

Zoltrix Nightingale Sound Card

Plictisitor acest sunet stereo. Parcă nu prea pot să simt de unde vine adversarul și nici nu pot să știu dacă mașina aia din stânga este încă în spatele meu sau nu. Adică... pot, dar dacă așa avea o placă de sunet care are ieșiri și pentru a doua pereche de boxe... ce viață ar mai fi! 3D sound din cel adevărat, sunet pozițional în jocuri, tot soiul de plug-in-uri din Winamp care să facă sunetul muzicii să se învântească în jurul meu... dar toate astea costă mai cam mult... sau nu? Zoltrix este o placă de sunet care costă numai 13 USD, și la o calitate acceptabilă a sunetului oferă toate facilitățile de ultimă oră pe care un gamer le vrea în domeniul sunetului. Placa asta are patru ieșiri, intrare de microfon, intrare de linie, ieșire

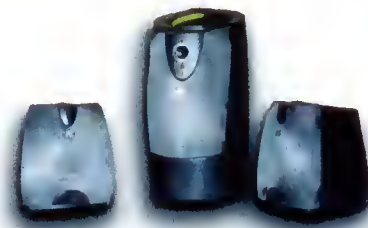


SPDIF și, desigur, nelipsitul port pentru tot soiul de „bețe de zbor” sau orice alt game controller s-ar mai potrivi în conectorul cu pricina. Calitatea sunetului în jocuri este acceptabilă, ba având în vedere prețul plăcii este chiar bună. Poziționarea sunetului se face conform standardului HRTF 3D, adică acel standard de extensie a sunetului 3D, care îngăduie și o oarecare posibilitate de a te mișca din punctul central al sistemului de boxe – pe care vorbitorii nativi de limbă engleză îl numesc sweet spot – fără a pierde senzația de a fi „în mijlocul” evenimentelor. La capitolul mp3, Nightingale se descurcă binișor mai ales dacă boxele pe care le are la dispoziție sunt bune.

Ofertant: K-Tech
Telefon: 01-222036
Preț: 16 USD

Jazz Rebel 2.1

Ce este domnule „Rebel”-ul ăsta? Păi, ce să fie altceva decât un sistem stereo de boxe fabricat de Jazz. Pe lângă cei doi sateliți are și un subwoofer. Pentru un sistem de boxe pentru PC se poate spune că este destul de bun dacă nu ai urechi foarte pretențioase. Ceea ce-i lipsește în primul rând, este o posibilitate (cât de mică) de a regla basul, sau frecvențele înalte, sau orice altceva în afara



volumului. Dacă tot veni vorba de volum, este suficient de intens (sau tare) ca să mulțumească inclusiv pe cei din camera vecină. Cei care au o placă de sunet al cărei driver să permită amplificarea frecvențelor înalte (în primul rând cele înalte, căci aici cei doi sateliți ar trebui puțin ajutați) vor fi mulțumiți cu ele în jocuri. Basul are un sunet profund, dar fiind generat prin reflexie este oarecum insuficient de profund, mai ales la un volum mic de sunet. Dar cine se joacă sau ascultă muzică reglând volumul sunetului la minimum? Pe de altă parte, folosind egalizatorul din Winamp, sau cel din Media Player 7, ambele punând la dispoziția doritorului de reglaje suficient de multe frecvențe, sunetul muzicii poate fi reglat mulțumitor, chiar dacă mulțumitor nu înseamnă exact perfect.

Ofertant: Comrace Computers
Telefon: 01-321 18 18
Preț: 36 USD

Decibelu



Filmul pe DVD înseamnă și o experiență audio totală prin standardul Dolby Digital.

Ar putea părea surprinzător pentru noi, cei obișnuiți ca audiția stereo să se realizeze prin numai două canale, să aflăm că în lumea filmului, stereo însemna de la patru până la șapte astfel de canale. Iar aceasta se întâmpla, surpriză, chiar în anii '50. În formate de film precum CinemaScope (pe 35 mm) sau Todd-AO (pe 70 mm), canalele de sunet multiple erau înregistrate pe bandă magnetică ce era atașată celei de celuloid. Pistele audio erau apoi citite de capete magnetice montate în proiector, și transmise la amplificatoare multiple, în final sunetul fiind emis de mai multe incinte acustice.

La fel de surprinzător este faptul că aproape toate aceste incinte acustice erau poziționate în fața spectatorilor, și numai una singură în spatele acestora. Canalul redat de aceasta din urmă (sau din spate, nu?) era numit canal „de efecte”, și era în general folosit pentru redarea unor elemente aparte ale atmosferei filmului, cum ar fi vocile „eterice” în producțiile de inspirație religioasă.

Deși costurile stereofoniei în film s-au dovedit la finele anilor '60 și la începutul deceniului următor ca fiind mult prea mari în contextul unei perioade de criză a industriei filmului, experimentele în domeniu au continuat. Mai ales că nu putea fi lăsat deoparte sunetul stereo, un concept născut din competiția cinematografului cu televiziunea. Chiar dacă în casele fiecărui american găseai un televizor, acesta era încă mono, și nu oferea o calitate audio foarte bună. Pe când, în cinematografe, sunetul stereo cu canale multiple era un atu ce nu putea fi scăpat din mână.

Treptat, până în anii '80, importanța

canalului audio din spate, cel de efecte, a crescut. Astfel, în spatele spectatorilor au fost plasate două canale audio, ce au fost numite „de surround”, fiind folosite continuu pentru realizarea unui ambient sonor cât mai firesc, și nu doar ocazional pentru crearea de efecte dramatice. Iar canalele din spatele marelui ecran au devenit mai puține, preferându-se plasarea acestora în lateralul sălii de cinema. Practic, se născuse surround-ul.

„Surround goes digital”

Era digitală a adus cu sine apariția standardului Dolby Digital, născut către public o dată cu filmul „Batman Returns”, în 1992. Spre deosebire de mai vechile standarde ale Dolby Laboratories, și anume Dolby Surround și de Surround Pro Logic, în care surround-ul este alcătuit dintr-un singur canal, de bandă redusă, redat prin două boxe, Dolby Digital permite existența a două canale de surround, independente, ce oferă aceeași calitate audio înaltă ca și canalele „de față” (stânga, centru și dreapta). Celor trei canale de față, precum și acestor două canale de surround, deseori numite LS (Left Surround) și RS (Right Surround), li se adaugă un canal dedicat frecvențelor joase, numit LFE. Abrevierea vine de la „Low Frequency Effects” și desemnează acea parte din materialul sonor care „se simte” mai mult decât se aude. De aceea, canalul LFE nu are o poziționare spațială anume,

standardul Dolby Digital permițând chiar direcționarea acestui canal spre acele incinte acustice din sistem care posedă difuzoare ce pot reda frecvențele joase și foarte joase. De cele mai multe ori, însă, canalul LFE este din oficiu direcționat spre un subwoofer.

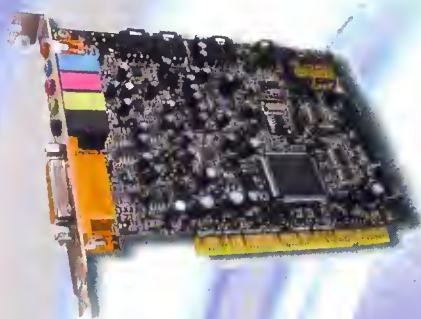
Avem, deci, în standardul Dolby Digital cinci canale audio ce servesc poziționării sunetului și redării sale cu maximă fidelitate, și un canal destinat exclusiv frecvențelor foarte joase, ce folosește o lărgime de bandă de zece ori mai mică (0,1, parcă?) decât celelalte cinci. Acesta este motivul pentru care veți întâlni deseori specificația 5.1 adăugată la denumirea Dolby Digital, în special în cazul numelui anumitor sisteme de boxe destinate decodării și redării acestui tip de surround. Vă atrag atenția asupra unui lucru, însă. Veți găsi deseori denumirea de AC-3 folosită în loc de cea de Dolby Digital. Explicația constă în faptul că AC-3 este o componentă atât de importantă a formatului Dolby Digital încât a ajuns la identificarea celor



Creative DTT 2200, sistem de amplificator și boxe 5.1.

două denumiri. Dar, ce este acest AC-3?

Trebuie să știți că șase canale de sunet digitizate înseamnă o mare cantitate de informație. Ori, suportul fizic actual al formatului Dolby Digital este DVD-ul, suport pe care trebuie să mai încapă și filmul! De aceea, Dolby Laboratories au elaborat algoritmi de codare destinați a reduce dimensiunile materialului audio digital presupus de formatul Dolby Digital. Numai că astfel de algoritmi trebuie să se ocupe și de reducerea zgomotului



Creative SB Live! Value 5.1.

rezultat din compresia audio. Astfel a apărut AC-3, care reprezintă cea de-a treia generație de astfel de algoritmi. Datorită faptului că, practic, AC-3 este baza formatului Dolby Digital, cele două denumiri sunt adeseori folosite una în locul celeilalte.

În rândurile ce urmează veți lua cunoștință cu cele mai noi produse din categoria celor destinate decodării și audiției Dolby Digital pe PC.

Creative SB Live! 5.1

Pionierii sunetului pentru PC se dovedesc încă o dată (a căta oară?, că eu deja am început să pierd șirul...) foarte inspirați în politica conceperii propriilor produse, și aduc în fața utilizatorilor o placă de sunet capabilă să facă decodare Dolby Digital. Profitând la maximum de programabilitatea și reprogramabilitatea genialului procesor EMU10K1, meseriașii de la Creative Technology au făcut din Sound Blaster Live! o placă de sunet capabilă și de decodare Dolby Digital. Practic, acum există două noi versiuni de Live!, adică un SB Live! Platinum 5.1 și varianta sa populară, adică SB Live! Value 5.1. Acestea prezintă două feluri de îmbunătățiri, una software iar cealaltă hardware.

Pe partea de soft, este vorba de un adaos la utilitarul Creative Surround Mixer, care permite activarea decodării AC3 (adică Dolby Digital), și oferă o opțiune de „Bass Redirection”. Aceasta permite direcționarea canalului destinat subwoofer-ului către cele 5 surse de sunet, în cazul în care acestea sunt servite de incinte acustice capabile de re-

darea optimă a frecvențelor joase, și nu sunt niște simpli sateliți proiectați numai pentru redarea frecvențelor medii și înalte. Decodarea Dolby Digital este executată de procesorul plăcii de sunet, și nu consumă din resursele CPU-ului.

Hardware, la mufele de ieșire tip Line Out, ce erau până acum în număr de două, pentru perechea de boxe din față (Front) și perechea de boxe din spate (Rear) s-a mai adăugat una. Care, premieră absolută, poate funcționa ca ieșire digitală obișnuită, dar și ca ieșire analogică pe două canale. Adică, prin introducerea unui jack mic stereo obișnuit în mufa respectivă, pe un canal se poate scoate semnalul pentru difuzorul de centru, iar pe celălalt pentru subwoofer. După cum vă dați seama, împreună cu celelalte două ieșiri, cea de Front și cea de Rear, această a treia ieșire de tip Line Out aduce cele două canale care mai erau necesare pentru a avea output-ul 5.1 rezultat în urma decodării Dolby Digital!

Ce vă mai este necesar? Un sistem de amplificare și redare 5.1. Bineînțeles, Creative l-a lansat pe piață o dată cu apariția versiunilor Dolby Digital ale SB Live!. Este vorba despre Creative Desktop Theatre DTT2200, care oferă tot ceea ce este necesar pentru conectarea la SB Live! 5.1 și redarea celor 6 canale din formatul 5.1. Adică, există 5 sateliți și un subwoofer, dar și cablurile audio configurate perfect pentru a face legătura între cele trei mufe de ieșire ale SB Live! Platinum 5.1 sau SB Live! Value 5.1 și intrările DTT2200. Puterea pe fiecare din cei 5 sateliți este de 5 Watt RMS, iar pe subwoofer de 17 Watt RMS. Literalmente, sistemul DTT2200 m-a impresionat, atât în ceea ce privește calitatea redării, cât și prin extraordinar de simpla sa conectivitate cu noile versiuni 5.1 de SB Live!. Iar subwoofer-ul este capabil de performanțe deosebite, fără rezonanțe și distorsiuni, fiind depășit în opinia mea numai de subwoofer-ul Woox din vechiul sistem Microsoft DSS80. Recomand perechea SB Live! Value 5.1 și DTT2200 ca fiind cea mai reușită combinație a unui preț imbatabil cu o calitate audio bună, o soluție excelentă ce conține atât un decodor Dolby Digital, dar și sistemul audio necesar audiției 5.1.

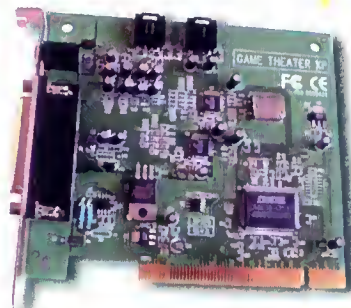
Hercules Game Theater XP

Spre deosebire de seria Live! de la Creative, această placă de sunet este o noutate pe piața de profil. De aceea, nu o voi analiza numai sub aspectul funcțiilor și dotărilor sale dedicate formatului Dolby

Digital, ci sub toate aspectele presupuse de utilizarea acestei plăci de sunet. Hardware-ul Hercules Game Theater XP este alcătuit din două părți: placa de sunet propriu-zisă, ce se instalează într-un slot PCI, și un breakout box, o cutie externă. Legătura dintre breakout box și placa de sunet se face printr-un cablu gros, ce oferă reconfortantă senzație de soliditate și fiabilitate. Dacă placa de sunet nu este prin nimic spectaculoasă, în schimb breakout box-ul este sursa unor surprize mai mult decât interesante.

Cutia magică

Am ales acest subtitlu pentru că este de domeniul magiei felul în care într-o cutiută metalică cu puțin mai lată decât un CDROM drive se află o mulțime de mufe și conectori pe care și i-ar dori orice pasionat de jocuri, muzică și filme pe DVD. Înainte de toate, la spatele breakout box-ului semnalez prezența a șase mufe RCA aurite, destinate trimiterii semnalului către cele 6 canale ale formatului Dolby Digital (numit 5.1, adică: două canale de față, două canale de spate, un canal de centru și un subwoofer, corespunzător canalului LFE). Cele două mufe



Placa PCI a Hercules Game Theater XP.

corespunzătoare canalelor de față se folosesc și pentru ieșirea stereo obișnuită (Line Out).

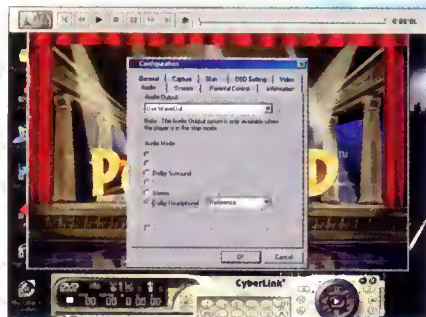
Tot la capitolul audio, în față se află două mufe RCA aurite ce corespund unei intrări stereo de tip Line In, dar și o mufă mamă pentru jack mare, destinată intrării de microfon. Nivelul volumului



Breakout box-ul Hercules Game Theater XP (vedere față/verso).

pe intrarea de microfon poate fi reglat dintr-un buton rotativ. Lângă acesta se află un alt buton rotativ, și anume cel de volum al ieșirii audio pentru căști. Sub acest buton rotativ de volum se află mufa mamă pentru jack stereo mare destinată ieșirii pentru căști. În pachetul Hercules Game Theater XP se află o mufă convertitoare de format al dimensiunii jack-ului, astfel încât cei ale căror căști au jack stereo mic, nu vor avea nici un fel de probleme în utilizarea ieșirii pentru căști a acestei plăci de sunet.

Pe lângă toate aceste intrări și ieșiri analogice, breakout box-ul Hercules Game Theater XP mai oferă, pe latura din



PowerDVD, cu setările pentru audiție Dolby Headphone.

spate, o intrare și o ieșire digitală S/PDIF, precum și o intrare și o ieșire digitală pentru cablu optic. Bineînțeles, intrarea digitală S/PDIF poate fi folosită pentru conectarea la ieșirea digitală a unei unități CD-ROM, pentru audierea în cele mai bune condițiuni a CD-urilor audio.

Toate mufele audio sunt aurite, spre deosebire de celelalte, la care un asemenea procedeu de acoperire metalică nu este necesar. Aceasta pentru că celelalte mufe sunt patru, PATRU, conectori USB, precum și un gameport clasic. Doi din conectorii USB și gameport-ul se află pe partea din față a breakout box-ului, ceilalți doi în spate. Vedeți, dar, că aveți o câpiță mare de posibilități de conectare la PC a device-urilor destinate controlului în jocuri, cum sunt joystick-urile, volanele, gamepad-urile șamd., dar și a player-elor MP3 care folosesc pentru încărcarea fișierelor MP3 o legătură la portul USB al calculatorului.

Tot pe latura din spate a breakout box-ului se mai află și o intrare MIDI și o ieșire MIDI, pe mufe DIN cu cinci picioare. Apreciez existența acestor mufe ca pe un bonus, deoarece, în opinia mea, Hercules Game Theater XP nu este destinată muzicienilor. În această convingere mă adâncește și configurația sintetizatorului MIDI intern, ce este cu precădere dedicat jocurilor, în special prin suportul DLS extins. Totuși, pentru cei dornici de sunete de calitate peste medie, există în dotarea software a Hercules Game Theater XP și sintetizatorul Yamaha S-YXG50.

Pentru jocuri

Engine-ul de accelerare audio dedicat poziționării 3D a sunetelor din jocuri este unul bazat pe tehnologia Sensaura, destinat DirectSound 3D. Pe baza acestuia, și cu oarece adăugiri software, pot fi însă folosite și EAX și A3D, bineînțeles, cu un consum de procesor suplimentar. Ca o opinie personală, emularea EAX realizată de Hercules Game Theater XP este cea mai bună pe care am auzit-o până acum, dar nu ajunge la înălțimea originalului, adică a SB Live!, sub aspectul modelării acustice a mediilor din jocuri.

Cât despre poziționarea audio tridimensională, am fost plăcut impresionat de Hercules Game Theater XP. Dacă vă spun că în Thief am auzit foarte clar cum se apropie o patrulă din spate, cred că am spus suficient. Da, în sfârșit, prin Hercules Game Theater XP, engine-ul de accelerare audio Sensaura este bine conceput pentru poziționarea fără greș a surselor audio.

Software

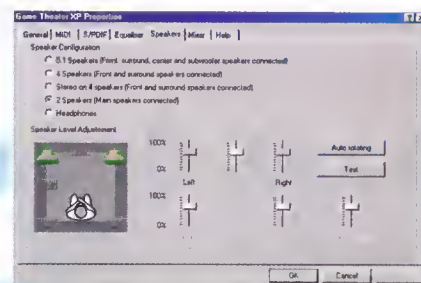
Hercules Game Theater XP vine la pachet cu o grămadă de software util. În primul rând aș pomeni aici de PowerDVD, un player DVD care exploatează capacitățile de decodare audio Dolby Digital ale Hercules Game Theater XP, asigurându-vă o audiție perfectă în configurația 5.1 a sistemului audio. Menționez că acest program de DVD playback oferă posibilitatea conversiunii formatului 5.1 în altul dedicat audiției în căști, prin standardul Dolby Headphone. Adaug că PowerDVD va putea folosi această placă de sunet și pentru redarea audio în format DTS, momentan mai puțin răspândită pe DVD.

Apoi, o suită de programe alcătuită din MusicMatch Jukebox, Siren Jukebox Xpress și Magix playR Jukebox vă va fi de folos la audiția și organizarea fișierelor MP3. Pentru cei interesați de karaoke se află în pachet și Kool Karaoke Lite, iar pentru lucru audio multipistă versiunea Xpress a programului Acid de la Sound Forge.

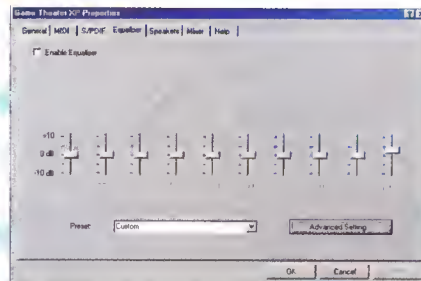
Pentru cei amatori de jocuri, se află incluse pe un CD și versiunile demo ale Daikatana, Thief II The Metal Age, Rayman 2, Tachyon The Fringe și un nivel (NVIDIA level) de Quake III Arena.

Calitate

Consider că oponentul principal de piață al Hercules Game Theater XP ar putea fi Creative Sound Blaster Live! Platinum 5.1. Față de acesta, placa de la Hercules oferă în primul rând o calitate audio superioară, datorată convertoarelor



Hercules Game Theater XP suportă toate tipurile de configurații de boxe: 5.1, 4 (pentru jocuri), dublu stereo, stereo și căști.



Hercules Game Theater XP oferă un egalizator grafic pe 10 benzi.

Analog/Digital pe 18 bit și Digital/Analog pe 20 bit. Menționez că SB Live! Platinum are astfel de convertoare pe numai 16 bit, oferind, la un preț spre 200 USD, exact aceeași calitate audio ca și versiunea Value a SB Live!, placă de 50 USD. Bineînțeles, la capitolul EAX Hercules Game Theater XP nu egalează seria SB Live!, dar nu este departe în urma acesteia. Însă, aspectul prin care placa de sunet de la Hercules dă o lovitură foarte puternică concurenței Creative este prețul care se adaugă calității audio superioare Platinum-ului.

Toate acestea mă fac să consider Hercules Game Theater XP un produs excelent, atât sub aspectul dotării hardware, cât și sub cel al calității audio, un produs care se impune gamerilor și celor dornici de sunet Dolby Digital, și care reușește, spun eu, cu succes, să spargă „monopolul” Creative în domeniu. Îmi permit să afirm că, la ora actuală, cel mai bun raport calitate/preț din clasa imediat superioară celei a SB Live! Value este oferit de placa de sunet Hercules Game Theater XP.

Marius Ghinea

OFERTANT CREATIVE SB LIVE! 5.1:

Flamingo Computers

Tel: 01-2225041

Preț SB Live! 5.1 Platinum: 196 USD

Preț SB Live! 5.1 Value: 69 USD

Preț DTT2200: 153 USD

Preț kit DTT2200

+ SB Live! 5.1 Value: 179 USD

OFERTANT HERCULES

GAME THEATER XP:

Ubisoft Romania

Tel: 01-2316769

Preț: Game Theater XP: 142 USD

Locul unde problemele voastre devin ale noastre!

Zilnic primim la redacție foarte multe scrisori, unele care merg direct la Mitza la Chatroom, iar celelalte care ajung la noi, le „puricăm” și în spațiul limitat pe care-l avem încercăm să vă îndrumăm cât mai bine, dar nu ne putem abține și ne mai scapă și nouă câte o glumă mică!

Vlad Gheorghiu

Salut, am un PII la 433 MHz, 32 RAM, HDD 4 GB, CD-ROM 52x. Cât m-ar costa să îl aduc la 128 RAM, 550 MHz și o placă video NVIDIA Riva TNT2?

La ora actuală 128 MB RAM (PC 133) costă în jurul a 75 USD (TVA inclus), plus un Celeron 600 MHz (socket 370) care ajunge și el la aceeași sumă de 75 USD (TVA inclus); probabil că vei avea nevoie de un adaptor (10 USD), aceasta în cazul în care nu dorești să-ți schimbi placa de bază, iar o placă video Riva TNT2 costă aproximativ 70 USD (TVA inclus). Pe „mărețele” tale componente, dacă iei ceva, nu se va ridica la o sumă demnă de luat în considerare, dar totuși din total scade ceva (ceva = intervalul 10-20 USD).

Alex ROO

Sal. O să trec direct la problemă: Am un AMD K6-2/450 MHz, 64 MB RAM, o placă video S3 Trio3D/2X cu 8 MB, placă de bază cu chipset VIA MVP3. Chestia îi că vreau să îmi fac un upgrade: +64MB RAM, HDD de vreo 20 GB, NVIDIA Riva TNT2 Ultra. Am auzit că unele plăci video ieftine (Butterfly, PowerColor) cu cipuri Riva TNT2 nu se prea înțeleg cu plăcile de bază cu chipset-uri VIA. Care-i chestia?

Chestia îi (ca să rămânem în aceeași zonă!) că nu-i! Dacă placa de bază este fabricată de un producător serios care-și respectă brand-ul, atunci nu ar trebui să existe nici o problemă dacă driverele necesare sunt instalate corect (IRQ, AGP etc.). Și acum să trecem la minunatul tău upgrade: 64 RAM - 30 USD, hard-ul de 20 e cam pe la o sutică și placa video cam șaptezeci (poate un pic mai mult), deci un total de 200 de dolărei.

Sebi din Tg. Mureș

Salut Troubleshooters!

Nu voi face nici o introducere, ci voi începe cu ce e mai important. Am un Pentium II Klamath la 400 MHz, 64 MB RAM, placă video de 16 MB și modem Connexant [eeeh, parc-am mai auzit noi de d'astea!]. Într-o zi, jucându-mă FIFA2001 [foarte bine, Claude te-ar ridica în slăvi], mi-a trecut prin cap [ești sigur? – un glonț ceva?] să pun muzică. Cum CD-ROM-ul era ocupat de CD-ul cu FIFA, am scos mufa boxelor și am pus-o la CD-player (discman, sau cumi vă place – [n.r. Ai citit cumva Shakespeare?]). Când am terminat de jucat, și am ieșit din joc, totul a fost bine iar când am introdus boxele, calculatorul s-a blocat. Nu a funcționat nici CTRL-ALT-DEL așa că am recurs la cea mai urâtă soluție și anume RESET. După ce am așteptat 10 minute [ai băut și o cafea, nu?] după scandisk în sfârșit a pornit și Windows-ul, dar nu a mers sunetul [dacă mergea poate o lua la sănătoasa!]. Am pornit winamp, i-am dat play, el spunea că de fapt cânta, dar sunet mai greu. Am încercat reinstalarea plăcii de sunet și anume DCS PCI sound card model S817 și totuși nu a funcționat. De menționat e că în colțul acela (nu știu cum se numește acela cu ceasul [se numește

SYSTRAY]) apare icon-ul sonorului, dar totuși nu merge. Am încercat și cu căști și tot nu merge. Am încercat să cer ajutorul HELP-ului, dar nu am reușit să rezolv problema. Vă rog ajutați-mă cumva, aștept orice idee pe adresa de mail: pusta@xnet.ro. Ah, am uitat ceva: NU AM CONFLICTE ÎNTRE DRIVERE [conflicte poți avea doar între anumite periferice]. Toată stina pentru întreaga revistă, continuați tot așa, sau chiar mai bine!

La momentul în care tu vei citi răspunsul nostru în revistă, poate că deja ai scos mufa boxelor din modem și ai introdus-o în ieșirea plăcii de sunet. Dacă nu aceasta a fost problema, atunci este posibil ca boxele tale să se fi ars! Și din aproape în aproape ajungem la cea mai gravă problemă a ta și anume: PLACA DE SUNET! Sugestia noastră, dacă poți, schimb-o! Dacă nu verifică dacă mai este înfiptă bine în slotul PCI. Dacă DA atunci cu siguranță defecțiunea a intervenit în momentul în care ai conectat din nou boxele.

Nicoleta Anghel

... aici urmează o serie de probleme, toate scrise cu BOLD, scrisoarea fiind prea lungă pentru a fi reprodușă în cadrul acestei strănțe și cam înguste rubricuțe, am hotărât să dăm direct răspunsul! Știe domnișoara (sau doamna după caz!) despre ce este vorba!

La scrisoarea pe care ne-ai trimis-o avem doar o singură sugestie pentru tine, și anume trebuie să-ți reinstalezi sistemul „curat”, cum zicem noi!

Deoarece noi nu putem să fim prezenți cu fizicu' acolo (doar cu pisicu'), te sfătuim să apelezi la service-ul firmei de la care ai achiziționat calculatorul!

Salut! Am și yo o nelămurire în legătură cu procesorul meu și nu aveam cui [și noi din când în când cui, dar mai mult treji!] să mă adresez așa că m-am gândit la voi. Treaba stă cam așa. De curând mi-am achiziționat o placă de bază MSI K7T Pro2-A plus un procesor Duron la 750 MHz. După câtă reclamă a avut [unde? la PRO?] m-am apucat și yo să-i fac un test procesorului în 3DMark2000 să văd și yo dacă e așa bun cum se zice, după ce am terminat de făcut testul am fost uimit de rezultatul obținut acesta fiind foarte mic (cam 136) pe lângă rezultatul obținut de cei de la Flamingo care spun ei în reclama lor la un Duron la 750 MHz (decă tot unul ca al meu) în 3DMark2000 rezultatul ar trebui să fie de 1646 de puncte. Este adevărat [DA] că aceștia au făcut testul pe un sistem cu Windows Me, iar yo l-am făcut pe un sistem cu Windows 98 instalat, da nu cred să conteze așa de mult (în rest am un hdd de 4,3 GB, 64 MB RAM (PC 100), și o Riva TNT2 Ultra – poate vă ajută aceste date). Și, aș mai avea o problemă. De când mi-am cumpărat acest procesor + placă de bază au început să mi se „agațe” mai multe jocuri care nu-mi făceau probleme pe vechiul meu K6-2 la 350MHz și câteodată mi se mai blochează în jocuri fără nici un motiv [motive găsește el nu te speria tu!]. Acum yo nu știu ce să cred: ori cei din Flamingo au „mânărit” [cu mâna?] rezultatul, ori aveau un sistem mult mai bun decât mine, ori procesorul este defect. Yo nu pot să-mi dau decât cu părerea și vă las pe voi să mă lămuriți, că aveți mult mai multă experiență decât yo. Mulțumesc și sper că nu am exagerat cu mail-ul!

[noy noysuntem] îți răspundem: 3DMark2000 nu este conceput pentru a testa plăci de bază sau procesoare, sau împerecherea lor, ci plăci VIDEO! Dacă placa ta video ar fi fost cu un chipset GeForce2, poate chiar Ultra, îți garantăm că rezultatul ar fi fost cu totul altul, și anume mult mai bun decât cel

efectuat de tine. Totuși, pentru o placă de bază cu chipset VIA ai neapărată nevoie de driverele originale de la VIA.

Încearcă la www.via.com.tw și cu siguranță că acolo vei găsi exact ceea ce-ți trebuie având în vedere că băieții updatează driverele de cel puțin două ori pe lună!

Marisca

Hello Folks,

Aș avea și eu o mică problemă. Înainte calculatorul mi se închidea perfect, dar după ce mi-am instalat NOLF (a durat instalarea cam o oră pe AMD Athlon K7 600 MHz, 98 MB RAM, e normal? [NU!]) a doua oară (în prima instalare avea o mică problemă cu sunetul) nu s-a mai închis normal adică a apărut ecranul „Now it's safe to turn off your computer” dar pentru mine înseamnă „Acum poți să scoți PC-ul din priză” [curios, și pentru noi la fel!]. Se poate întâmpla ceva de la NORTON ANTIVIRUS 5 [da, să-ți găsească un virus și să dezinfecteze sistemul] sau NOLF și Squad Leader, căci pentru mine aceștia sunt principalii suspecti? Ce să fac? Dacă nu se poate face nimic este mai sănătos să folosesc butonul I/O din spate? [noi ne-am uitat la spatele nostru și am fost foarte surprinși că nu l-am găsit acolo!!! LOL] Poate mai CONTINUEȚI SĂ PUNEȚI JOCURI FULL! (cred că deja am întrecut măsura nu?) [NU!!!].

Microsoft dix it! Shutdown PATCH! Dacă ai vreodată timp (și o conexiune bună la Internet!), clic pe butonul START și ar trebui să existe sus de tot (la munte) o opțiune care-i zice „WINDOWS UPDATE”. Te-ai prins, nu? Dacă nu, mai există o soluție, care nu necesită Internetul, și anume comanda FORMAT C: dar din DOS acolo unde nu este buton de I/O!

Serge Hristodorescu

Ce software îmi trebuie și, eventual, de unde îl pot procura pentru ca porturile USB să-mi meargă și mie? Vă întreb asta pentru că eu am un volan [și eu la DACIE!!!] care are un asemenea port și n-am

reșit să-l instalez cu portul USB, ci a trebuit să recurg la celălalt port disponibil (Serial)...

Uno! Treaba cu porturile este mai groasă decât îți închipui, am auzit că ăștia la Constanța o fac lată! Due! Și ca să fim și serioși și să-ți dăm un răspuns. Dacă rulezi WIN95, ai nevoie să instalezi USB Supplement pe care-l găsești pe CD-ul de instalare al Windows-ului 95 OSR v2.1. Dacă rulezi WIN98, atunci încearcă să vezi dacă controlerul USB are pe undeva prin resurse o întrerupere (IRQ)! Dacă n-are... ar trebui să-ți mcargă, că doar d-aia volanul respectiv este „Plug&Pray”!!!!!!!

Mitza Moga

Salut!

Am un Celeron la 600 MHz, motherboard cu cip VIA 693A, 64 MB RAM, și o întrebare [și noi un răspuns]. Am strâns destui bani [de unde că vrem și noi!] ca să cumpăr un GeForce 2MX. Însă cu banii ăștia aș putea lua un TNT2 M64, (n-am găsit nici un TNT2) și după un upgrade la memorie cu încă 64 MB să-mi mai rămână și bani. Ce să fac? Vreau un sistem care să ruleze orice joc [NA că B17 Flying Fortress n-o să-ți ruleze!!!], și care să se descurce și în partea de 2D bine (Flash, Photoshop, Bryce). Mă întreb dacă MX-ul își merită banii. HELP, please!

[R:] DA, MX rulez!

Drăghici Ștefan

Am jucat demo-ul de Home-world-Cataclysm, care mi s-a părut excelent, dar am o mare nedumerire. De ce demo-ul are nevoie de doar 32 MB RAM, în vreme ce versiunea full are nevoie de 64?

De ce copilul când este mic primește puțini bani de la mama și de la tata, iar când crește mare îi usucă de bani pe respectivii! Din cauza cerințelor tot mai mari! Gotcha?

Pe LUNA viitoare sau pe orice satelit natural pe care-l vreți voi!

Decibelu' și Hertzu'

Scrisori multe,

discuții aprinse și probleme ce trebuie rezolvate.

Ce e ciudat e faptul că m-am supus cererilor voastre. Dacă nu ați observat deja, de numărul trecut am încetat să mai „tai” din scrisori (mă rog, mai sunt unele mici „scăpări”). Ce este și mai ciudat este faptul că multora nu le-a plăcut. Adică ce e aia să pui 4 scrisori în Chatroom! Ne pare rău Mitza, dar vrem să fie cum a fost înainte. Sunt bulversat, băgat în ceață și lăsat mască... așa că puneți mâna, gândiți bine ce vreți de la rubrica asta și dați cu scrisori în mine.

Vom mai vorbi...

Mitza

Trackball

Vă salut, dragii mei prieteni de la LEVEL.

Sunt un bătrân gamer din București, care se apropie de 35 de ani și care vă scrie acum pentru prima oară. De multă vreme intenționez să vă scriu și am tot amânat acest eveniment din diverse motive până când, iată, am reușit. Vă scriu NU pentru a vă trage de urechi pentru cine-știe-ce greșeli descoperite printre rânduri (pentru că doar cel ce nu muncește nu greșeste, nu-i așa?), ci pentru a vă spune ce treabă bună faceți voi acolo, în urbea Brașovului, lucrând la această revistă a voastră.

Cu cea mai mare sinceritate vă spun că sunteți cei mai buni de pe piața noastră la ora actuală, și nu fac o afirmație gratuită. Având în vedere că bugetul meu îmi permite să cumpăr cam toate revistele din domeniul jocurilor pe PC care se găsesc prin România (inclusiv titluri în franceză sau engleză, dar astea nu le pun la socoteală) pot face o analiză comparativă în domeniu. Rezultatul: „PC Games” este mai bogat în informații decât voi (doar are 200 de pagini, nu?), iar „Xtrem PC” este mai variat, pentru că încearcă să se ocupe și de hard și de utilitare și de jocuri. Voi, însă, aveți mai mult SUFLET decât toate aceste reviste la un loc, poate tocmai din cauză că folosiți mult suflet la redactarea ei.

Să nu mă înțelegeți greșit, știu ce se spun: sunt ziarist la rândul meu și mă pricep destul de bine să analizez un text și să citesc mesaje strecurate printre rânduri. Și din textele voastre literalmente „transpiră” sufletul și pasiunea voastră. Acele mici comentarii inserate din loc în loc într-un text altminteri serios vă dezvăluie un pic din caracter, și mărturisesc că îmi place ce văd acolo.

Vă citesc de mult timp revista, sunt deja doi ani, și a ajuns să îmi placă la fel de mult ca jocurile. Cu ocazia IFABO 2000 de la București am reușit să pun mâna pe aproape toate numerele LEVEL de la început pe care nu apucasem să le cumpăr (apropo, menționez aici o chestie foarte importantă pentru mine: îmi mai lipsesc numerele 1, 2

și 4 din 1997, le pot achiziționa cu ajutorul vostru?). Tot cu ocazia celui IFABO m-am întâlnit cu unii dintre voi, dar nu am avut curajul să vă provoc la o discuție. În jurul meu se înghesuiau tot felul de puști nu mai mari de 16 ani, care încercau să prindă un loc la standul vostru de jocuri, și m-am simțit în mijlocul lor ca un bătrân infantil (în sensul rău al cuvântului). L-am salutat pe Claude (pe care îl știam din poze), am apucat să fac cunoștință cu Dr. Pepper, după care, complet fâstăcit, am făcut stânga-mprejur



și am tulit-o de acolo. Astăzi îmi pare nespus de rău că n-am avut mai mult curaj.

Ce părere aveți, este normal ca un „boșorog” ca mine să mai fie interesat de lumea jocurilor la așa o vârstă „înaintată”? Pentru că, judecând după atitudinea colegilor mei de serviciu, care nu vorbesc decât despre Adobe, Corel, Cool și alte câteva utilitare, privind jocurile cu dispreț, am impresia că sunt un adult rămas la stadiul de copil întârziat.

Să vă spun acum câteva opinii personale despre revista voastră.

De-a lungul timpului am citit la rubrica de scrisori tot felul de opinii ale cititorilor privind existența acelei rubrici de pe CD intitulată DLH, cele mai multe, din păcate, negative: ba că un gamer adevărat nu va recurge niciodată la cheaturi, ba că așa ceva te scoate din atmosfera jocului, ba că se irosește de pomană spațiu pe CD în loc să fie acolo un joc full... și tot felul de alte trăznăi asemănătoare.

Ei bine, a venit momentul ca în această chestiune să vă spună părerea și un gamer trecut de vârsta primei tinereți, așa cum sunt eu: AM O IMPRESIE GROZAVĂ DESPRE RUBRICA DLH!!! Efectiv, face toți banii!!!

Cheaturile luate de acolo m-au apropiat de jocuri așa cum nu au reușit până în prezent să o facă anticele CIP-uri și HC-uri, dacă își mai aduce cineva aminte de ele!

De ce? Pentru că un adult este, de obicei, un om ocupat, care nu are același timp liber ca un puști de liceu ce butonează toată ziua la Quake 3 sau Unreal Tournament, în loc să-și facă temele. Încercând să se relaxeze cu un joc pe PC după o zi plină de muncă și de alergătură, un adult nu va vedea nimic incitant într-un nivel încăpățânat, care îți cere să te dai peste cap pentru a-l rezolva. Va deduce (în mod eronat, evident) că orice joc de pe PC ceva mai elaborat decât Solitaire sau Tetris este enervant și cronofag. În majoritatea cazurilor, această impresie o va comunica și odraslei sale de acasă, căreia îi va interzice să mai „țacăne” tastatura toată ziua și îi va impune cu autoritate părintească să „se ocupe cu ceva mai serios”. Nu vă este cunoscută această partitură?

Punând la îndemână aceste cheaturi, voi ajutați oamenii ocupați să nu își complice existența cu vreun nivel rebel și să guste, la rândul lor, din savoare și relaxarea pe care ți-o oferă un joc pe PC. Și doar pentru ce sunt create – prin definiție – jocurile? Pentru joacă și relaxare, nu?

Din păcate, așa cum spuneam mai sus, foarte mulți dintre utilizatorii de PC de vârsta mea sau mai mari (cu unii dintre ei sunt coleg de serviciu) consideră jocurile o prostie și o aberație, care ocupă inutil loc pe hard. De ce? Pentru că sufletele lor înăcrite de o viață de muncă pe tărâmul sec al datelor de arhivă nu au cunoscut cu adevărat satisfacția oferită de un Quake „cheatuit”, în care poți spulbera monștri asemănători la reacții și la înfățișare cu șeful tău (he-he-he, apropo de asta, mi-a plăcut ce frumos l-ați luat în colimator pe K'shu în pagina a 3-a din numărul pe ianuarie).

Că tot am pomenit mai sus de jocuri full pe CD: părerea mea este ca pe viitor să rezistați tentației de a mai da ascultare vocilor care vă cer jocuri full. Puneți pe CD utilitare sau demo-uri de ultimă oră! Lăsând la o parte faptul că un joc full la ora actuală ocupă mai multe CD-uri (pe unul singur încăpând doar chestii răsuflăte, din mileniul trecut!), demo-ul unui joc nou apărut este mult mai util și te poate ajuta să te lămurești dacă te interesează suficient de mult acel joc încât să-l cumperi. De multe ori, uitându-mă la titlurile de pe o tarabă cu CD-uri pirat am auzit lângă mine puștani conversând astfel cu vânzătorul (de obicei un tip „bronzat”): „la te uită, jocul 'XYZ'!?!? Ce știi despre el, cu ce e?”. Iar vânzătorul, al cărui nivel de cunoștințe despre PC-uri ajunge în general până la gemunchiul broaștei, îi umple capul cu bazaconii și-l păcălește cu un joc

aiurea și un CD de proastă calitate.

În altă ordine de idei, Mitza, te întreb din pură curiozitate: de ce ți-ai ales acest pseudonim? Îți respect alegerea și nu o contest, dar nu o înțeleg și de aceea cer lămuriri. Pentru că induci în eroare! Inițial, când ți-am văzut pentru întâia oară semnătura sub un articol, mi-am zis: „hei, ia te uită ce grozav, au angajat o tipă ca redactor! În sfârșit pot vedea cum gândește și o fată vizavi de jocurile pe PC”. Apoi, uitându-mă în caseta redactorilor revistei ca să văd numele real al „fetei”, am constatat cu surpriză și – de ce să nu recunosc – cu dezamăgire, că era vorba, de fapt, tot de un băiat.

Că tot am pomenit de redactori, Mitza: mulți cititori fac caz de plecarea lui Wild Snake, nu? Am observat că acest fapt a început să te supere. Eu zic să nu te pripești, ci să încerci să faci o mică analiză stilistică a felului vostru de a răspunde la scrisori. După părerea mea, modul lui de a insera mici comentarii personale în textul scrisorii unui cititor crea senzația unui dialog activ, purtat parcă „live” cu o voce fără trup. Probabil din cauza asta întreabă atâția corespondenți de el, pentru că se simte lipsa acestei voci. Apoi, faptul că el răspundea acid corespondenților nu însemna neapărat că alunga cititorii revistei, ci dimpotrivă. Nu rareori, după ce citeam câte o replică mai dură a „Șarpeului” îmi ziceam cu admirație: „al dracu’ veninos, ce i-a tăiat-o!!!”. Din cauza asta, în ultima vreme când cumpăram revista și nu aveam timp sau loc să o răsfoiesc pe îndelete (de exemplu, în tramvai) aruncam un ochi la corespondențe și mi-era suficient ca să mă binedispun. Același lucru îl pot spune și despre stilul vostru de semnătură: tu ești invariabil Mitza, în timp ce el își „mula” acel Wild Snake pe conținutul articolului și îi dădea noi forme haioase.

Ca să-ți faci o idee mai clară, în opinia mea stilul Snake-ului aducea mult cu cel folosit de „Academia Cațavencu” (știi sloganul ziarului asta: „cititorii noștri sunt mai inteligenți decât ai lor”) în timp ce stilul tău seamănă mai degrabă cu cel al unui cotidian central, de mare tiraj, serios, reținut și sobru. Or, revista voastră nu este deloc sobră și reținută, ci este veselă, caldă și plină de sufletul celor ce o compun. Ce-ar fi dacă te-ai integra și mai mult în atmosfera generală, lăsând reținerea actuală la o parte? Pariez că, dacă te uiți bine înăuntrul tău, o să găsești acei stropi de fier și de miere care, mixați, să dea ceva mai aproape de spiritul revistei și, în același timp, care să te individualizeze!

Profit de ocazie ca să te mai întreb o ultimă chestie care mă nedumerește: ce s-a întâmplat cu foarte interesanta emisiune a voastră care se difuza pe Pro Tv în fiecare sâmbătă din mileniul trecut? A dispărut? Definitiv? Dacă da, ar fi mare păcat!!!

Aștept să îmi dați și mie niște răspunsuri, în special la partea cu numerele care îmi lipsesc din revistă.

Închei aici, dar nu înainte de a vă ura conform obiceiului din străbuni:

„Jump to the next LEVEL!”

Trackball

În primul și în primul rând poți să faci rost de numerele alea din LEVEL care îți lipsesc printr-un simplu telefon la redacție. O să te punem în legătură cu băieții și fetele de la Distribuție și o să se aranjeze treaba.

Pe mine unul mă bucură enorm să văd oameni ceva mai înaintați în vârstă (ceva mai experimentați și mai versați decât obșnuitul gamer adolescent de pe la noi) scriind câteva rânduri în care își dau cu părerea despre noi.

Probabil că ai observat și tu... încercăm să facem o revistă pentru un public cât mai matur, dar suntem cumpărați (în proporție de 80%) de gamerii (foarte) tineri. Lipsa gamerilor „maturi” la noi mă face să mă gândesc câteodată dacă eu la 30-40 de ani voi avea aceleași preocupări (sper din inima să nu mă lase microbul) și tocmai de aceea scrisorile de genul asta au rolul de a mă liniști cât de cât.

DLH-ul este într-adevăr privit cu un ochi foarte critic de majoritatea jucătorilor de pe la noi... eh! Sunt de acord și cu ei, dar sunt de acord și cu tine. Jocurile sunt într-adevăr făcute pentru a fi distractive și relaxante (deși în ultimul timp numai relaxante nu sunt) și atâta timp cât cineva folosește un cheat doar ca să se distreze sau mai știu eu ce, nu am nimic împotriva. Doar să nu le folosescă pentru ca mai apoi să se laude în gura mare ce scor „marfă” a făcut la cutare joc... that sux!

Pseudonimul l-am ales pentru că la primele mele contacte cu Internetul nu am folosit diacriticele, de unde a răsarit primul meu nick: Mitza (a se citi Miță)... și așa mi-a rămas numele. Hehe... zici că te-ai ofticit... hehe.

Ahhhhh... Snake! Să știi că nu sunt cât de puțin enervat când primesc un teanc de scrisori care îl cer pe Snake înapoi la Chatroom... chiar mă distrează. Ești însă primul care îmi spune că Snake era cât de cât dur (să-i zicem sarcastic) cu cititorii și asta mă miră. De ce am vrut să iau eu Chatroom-ul? Pentru că Snake mi se părea mult prea împăciuitor, mult prea pașnic cu toți și cu toate. Eu unul mă săturasem să citesc LEVEL-ul și să văd 4 pagini mari și late în care revista era ridicată în slavi și preamărită. Mă deranja... De aceea m-am decis să iau taurul de coarne, să mă mai răstesc la unul, la altul, să adun niște critici, niște obiecții pentru că fără ele nu există progres, nu? Dacă se continua numai în laude exista pericolul să o lăsăm mai moale, să zicem că totul e OK (deși nu era și nici acum nu

e)... pe scurt, ne-am fi lenevit.

Pe mine unul mă distrează la culme când sunt catalogat drept rece, calculat, invariabil etc. (râd și eu cu poftă, spun bancuri, mă strâmb în oglindă, fac tâmpenii și nebunii... blablabla).

Accept masca asta pentru rubrica Chatroom pentru că așa trebuie și așa vreau eu, dar îți recomand să mai citești și alte articole ale mele înainte să îți faci o părere generală despre mine.

Ok, gata cu asta...

P.S. Nu e nimic ciudat în a fi „interesat de lumea jocurilor la așa o vârstă «înaintată»”... jocurile sunt pentru oricine știe să se distreze și pentru oricine vrea să descopere lucruri noi. Că la noi în țară vezi mai rar oameni în toată firea cu ochii beliți în decolteul Larei Croft, asta e cu totul altceva... e și normal ca atunci când trăiești de pe o zi pe alta, joaca să fie pe ultimul loc în topul preocupărilor tale.

Dar nu, nimeni nu e prea bătrân pentru jocuri...

Adi a.k.a. Cheater

Să vede, alte bug-uri găsite în revista 2/2001:

1. Cum se face că o revistă care se respectă să publice review la jocurile apărute de mai bine de 2 luni pe piața din România? Ex. Gunman Chronicles, Hitman?

2. Cum de se face că puneți walkthrough la Escape from Monkey Island, când în DLH era apărut de mult? Nu puteați mai bine cele 4 pagini să le umpleți cu alte jocuri? Review-uri sau preview-uri?

3. Ce caută reclame la filme într-o REVISTĂ DE JOCURI? Dacă vroiam să vedem ce mai este pe marile ecrane a.k.a. cinema nu credeți că ar fi fost mai simplu să cumpărăm o revistă T.V.?

Cam atât la partea critici pentru că am încercat să evit criticile de care vă izbiți în fiecare moment de la alți cititori-scriitori. La capitolul laude ce să mai spun, vă dați și voi seama ce cred despre voi dacă am toate numerele voastră!

1. Deh, vezi că se poate! E adevărat că jocurile au apărut cu ceva timp înainte de a fi testate de noi dar:

a) Diferența de timp între momentul în care este predat articolul și momentul în care îl citești tu este de aproape o lună și

b) Întotdeauna (aproape) jocurile prezentate de noi vor apărea pe piață înaintea apariției revistei și pentru asta trebuie să mulțumim domnilor pirați (ți găsiți la tarabele frumos colorate din orice piață care se respectă)... și cu toate că am vrea, nu putem să împiedicăm chestia asta.

2. No comment!... poate că nu toți au DLH-ul (ce ironic, având în vedere

problema cu ultimul CD...), poate că unora le plac walkthrough-urile scrise de noi, cert e că acea rubrică e în revistă și nu va dispărea (bat în lemn).

3. Am mai spus și văd că trebuie iarăși să mă repet (și urăsc chestia asta): LEVEL este o revistă pentru gameri... iar gamerii sunt și ei oameni... iar oamenii au și ei nevoile lor... și oamenii se mai duc și pe la film... iar cum gamerii sunt și ei oameni iar noi suntem o revistă pentru gameri... eh, s-a înțeles?

În concluzie... mersi pentru critici! (mă săturasem de : „De ce nu e CD full?”, „da’ poster?”...)

Cornel „Para” Fudulu

Salve stimate Domn.

Am și eu un comentariu de făcut la adresa rubricii din LEVEL-ul Februarie/2000. Apoi trecând peste treaba cu seriozitatea Dvs. excesivă, la pagina 78, coloana din mijloc, jos, scrie așa: „Gamerul român (se) joacă mai mult la săli de jocuri și se axează...”, iar la pagina 80 săracul domn

Miron Alex se alege cu un duș rece cam așa „(și nu înțeleg de ce tot spui «noi, gamerii», ești unul sau mai mulți? te-a ales careva șef peste toată suflarea gamericească, sau cum?)”. Păi, Stimate Domn, țin să-ți precizez că o sală de jocuri este un loc public (aka adunare de mai mulți cetățeni) care-și pot împărtăși/susține/discuta păreri subiectiv-obiective și care pot prinde glas prin prisma scrisorii unui mai îndrăzneț. Așa că eu socot abordarea Dvs. caustică ca fiind total nepotrivită și chiar având o tentă nepoliticoasă la adresa cititorului Dvs.

Cât despre obiectivitatea (p)review-ului unui joc, aceasta depinde de mai mulți factori decât ar crede un cititor; factori care ar trebui prezentați într-un articol pe larg, gen „Uite cum se face la noi un (p)review” cu păreri/comentarii din partea cititorilor; cititori care sper că se conformează motto-ului Academiei Cațavencu ;-)

Cu stimă,

Cornel „Para” Fudulu
[wired] Kommando Nowotny
Administrator [wired] Internet Cafe

Chiar nu îmi pare rău pentru ce i-am răspuns lui Alex. A meritat-o pe deplin. Dacă el s-a simțit cu musca pe căciulă la ce am zis eu, treaba lui, dar în momentul în care se autoalege purtătorul de cuvânt al tuturor gamerilor sare mult peste limită. Putea și el să spună acolo „vorbesc în numele unor meseriași de gameri din cartierul Cutare, scara Cutare apartamentul Cutare, calculatorul Cutare... din clanul Cutare”... hehe. Și P(R)eviu-ul ăla era sub orice critică (asta poți să recunoști și tu)...

Nu am nimic împotriva sălilor de jocuri, dar e normal ca atunci când te joci numai într-o sală de jocuri să nu auzi decât de Diablo2, Starcraft și Counter-Strike. Nu e rău, dar pentru a te numi gamer adevărat, trebuie să ai totuși ceva experiență în statul în fața monitorului de acasă în timp ce te chinui cu nu știu ce joc în single player.

Wired... cred că ne-am întâlnit la un CS ceva...

NSD

Stimabililor, în primul rând salut și felicitări pentru treaba pe care o faceți. Nu v-am scris ca să vă laud, dar nici ca să vă critic. Dar, totuși, am niște nemulțumiri în legătură cu toate speciemenele care vă citesc revista și eventual aruncă acolo trei rânduri pe hârtie în care cer chestii care știu că nu le vor obține niciodată dar... asta e.

Aș avea și eu câte ceva să le spun:

Numărul unu: „Vrem jocuri full...” Oameni buni (cu ce urmează o să-mi pun în cap toată țara) voi sunteți bătuți în cap? Dacă vor pune jocuri full n-or să pună Fallout™ sau orice altceva ce vă trece vouă prin cap. NU! Vor pune jocuri de k-k-o, pentru că nu-și permit! Dar asta nu e tot! După efortul pe care îl depun și reușesc să pună totuși un joc GATA scrisori la redacție că e nașpa... alea alea... dacă nu știți, „Calu’ de dar nu se caută la dinți”... așa că CIOCU’ MIC!

Alternativa e următoarea: Pirateria e în floare. Alocăția e 130000 lei. Dă o fugă până la colț și ia-ți ce vrei. 80000 cu 45000 pe revista... îți mai rămân încă 5000 pentru o Eugenie™.

Numărul doi. Sunt unii disperați după postere... Vrem poster, da’ revista să nu se scumpească... NU NU... să se ieftinească... NO COMMENT.

Numărul trei: Vrem carcase la greu... ca SIDHurile să ocupe mai mult loc, să tăiem revista și să mai și dăm bani pentru asta.

Mi-am dat seama ce specimene citesc revista (bineînțeles că nu mă refer la toți cititorii) când am auzit-o p-aia cu „tipăriți taloanele și pe față și pe spate”, am căzut pe spate.

Buba lunii !

sau problema cititorilor prea perseverenți

Ultimele două reviste m-au cam dezamăgit din cauză că:

– Gunman pe copertă

– ȘASE (6, VI, SLX) jocuri cu nota sub 70 (chiar 68), dintre care patru cu note de 36, 46, 66 și 68 cu două pagini alocate. Păi, asta-i batjocură la adresa oricărui gamer care se respectă. Și un așa-zis walkthrough la un joc cu fani 1 la 100000 de oameni. Nu zic că nu-i bun dar 6 pagini sunt chiar exagerate. Nu cred totuși că nu ați fi avut altceva mai bun cu care să le umpleți.

Ar mai fi și alte subiecte de discutat (E=mc2, asasinarea Dianei, franc-masoneria, cei care ne conduc, stupid people și unde ajungeam dacă ieșea răul cel mai mare, ce ascund americanii, zona 51 parcă, concurența care nu există, monopolul Romtelecom și contractul unilateral cu OTE, monopolul NVIDIA, încălzirea globală, NO2 care e în București(e mult de tot), M**dalin V**cu și tot neamul lui, pupin*** unora și lipsa totală de îndiferență a altora).

Mai sunt multe dar... ce ***, sunteți revistă de jocuri.

JUMPUITZI LA NEXT LEVEL
NSD™

Eu sper ca cititorii noștri să fie mai gameri decât ai lor, dar nu conținește să mă surprindă faptul că, deși am explicat o

dată, de două ori, de n ori problema jocului full sau a posterului, ei tot nu par a fi înțeles. Însă tu ești mult prea dur cu ei... eu nu mi-aș permite așa ceva (cred că dacă i-aș lua prea tare or să mă înjure și în somn). Dar, în mare, sunt de acord cu tine.

O să fie interesant de urmărit reacția cititorilor când o să avem joc full (oricât de îndepărtat ar părea prospectul ăsta)... or să se conformeze și o să cumpere revista (așa cum au promis) sau or să prefere două jocuri pirat? Om trăi și om vedea. În orice caz, dacă o să mai punem un joc full pe CD, va fi vorba de un joc cunoscut (vechi, dar cunoscut și încă jucabil)... pentru asta ne strofocăm noi aici și dacă o să reușim... eh, putem să ne felicităm de pe acum.

Gunman-ul a ajuns pe copertă pentru că arăta bine (coperta, nu jocul... hehe) și pentru că nu vrem să fim obligați de acum înainte să punem cel mai bun joc al lunii pe copertă (oricât de aiurea ar suna asta... dar așa suntem noi: idei multe da fixe!... stai că nu era așa).

Te plângi că am testat o poală de jocuri slabe... îți dai seama cum ne-am simțit noi. Însă nu toate jocurile sunt bune, iar dacă într-o anumită lună suntem invadați de asemenea jocuri, trebuie să le testăm. Pentru că altfel nu am mai avea ce prezenta și pentru că suntem o revistă de jocuri care testează tot ce mișcă (sau se târește spre moarte). Așa că ne pare nespuse de rău că a trebuit să dăm atâtea note mici, ne pare nespuse de rău că au fost atâtea jocuri proaste în revistă, dar, crede-mă, dacă ar fi apărut în acea lună jocuri mai bune am fi scris despre ele cu cea mai mare plăcere.

În a doua zi de școală am fost la poștă și mi-am scos alocația de pe luna noiembrie. Și ce să-ți spun, când am scăpat de la școală mi-am luat revista LEVEL de la un chioșc de ziare. Ajung acasă și desfac revista, aprind computerul și ce să vezi, CD-ul era crăpat. Mamă ce m-am enervat! Am luat revista și m-am dus la chioșc. Stai să vezi!!! I-am aruncat revista în față și i-am zis să-mi dea altă revistă deoarece CD-ul era crăpat. Mi-a spus că nu-i vina lui și că nu-mi dă nici altă revistă nici banii. Ne-am luat la ceartă și i-am aruncat revistele pe jos. Ghinionul meu că tocmai atunci treceau niște gardieni. M-au dus acasă și mi-au dat o amendă de 200.000 pentru tulburarea liniștii publice. Așa că am rămas și fără revistă și fără CD.

O scrisoare ce a stârnit hohote de râs în redacție... era să cad de pe scaun, efectiv! Desigur, suntem solidari cu tine și ne pare rău pentru ghinionul tău (dar e a naibii de haioasă povestirea).

Data viitoare îți recomand să nu te mai grăbești nervos spre chioșcul de ziare pentru că LEGEA E CU OCHII PE TINE!

Astea fiind spuse, dă rapid un telefon la redacție și rezolvăm problema cu CD-ul (OK, știu că e târziu, da de-abia am primit și noi scrisoarea).

Inserenții din acest număr:

Atomic TV	C3
Flamingo Computers	C4
Monosit	29
Ubisoft	35
Videoton	27



Ne-au mai scris: Adrian Șerbănescu de acolo, Ales Dumitrescu din București, Ripperx din Iași, Anton Răzvan aka Mikron, Shubniggurath din București, Mircea Sabău, Andrei aka Onix (nu te lăsa, mai trimite articole), Remus aka Longbow din Pitești, Ionut aka Googly din București, Nitty din Bacău, Guguianu Gabriel din București, Văieșu Remus Adrian din Brașov, Părvu Andrei din București, Savlovski George aka Col. CABOOM din Galați, Ghincia Renato din Băile Herculane, Ilina Iuliu-Narcis din București, Cristian de pe undeva, Dumitrașcu Ștefan din București, Chioveanu Dan din Ploiești, Iancu Lucian din București, Guțiu Mihai din Târgoviște, Popescu Adrian din Slobozia, 9mm aka PLIKTISIT din Constanța, Trușău Alexandru din București, Popescu Andrei aka BIONICMAN din București (uite că ai ajuns la NMS),

Munteanu Doru din Jariștea, Popa Alexandru din Timiș, Blănaru Dan-Ionuț din Focșani, Crăciunescu Cătălin din Târgu-Jiu, Sorescu Andrei din Vaslui, Giureoniu Adrian din Târgu-Jiu, Cris aka Baghera din București, Pitea Răzvan din Reșița, Barna Szilard aka Captain Jack din Cluj, Gheorghe Andrei Sorin din București, Wintincher Andrei din București, Orban Dan Răzvan din Beclean, Baeș Ștefan din București, Andrei Gheorghe din Piatra Neamț (discheta era cam goală), Dură Florin din București, Șerban Ovidiu din Sighetu Marmației, Jaja Flavius din Brașov, Mazilu Traian din Broșteni, Tuhari Mihai Răzvan din București, Moldovan Lucian din București, Nistor Adrian din București, Sasu Victor din București, Iacob Raoul din Timișoara.

LEVEL

Str. N.D. Cucea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef:

Cristian Cășcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)

Secretar de redacție:

Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)

(claude@level.ro)

Mihai Sfrijan (Mitza)

(mitza@level.ro)

Marius Ghinea

(ghinea@chip.ro)

Sebastian Cachiț (Sebah)

(sebah@chip.ro)

Mihail Stegaru (Mike)

(mike@level.ro)

Redactori hardware:

Decebal Schiller

(decebal@chip.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola

(zsolt_bodola@vogel.ro)

Csilla Sándor

(csilla_sandor@vogel.ro)

Cristian Pop (Dr. Pepper)

(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică și DTP:

Adrian Armășelu

(adrian_armaselu@level.ro)

Online:

Cosmin Mănoiu

(cosmin_manoiu@chip.ro)

Mihai Bădescu

(mihai_badescu@chip.ro)

Liviu Betcag

(liviu_betcag@chip.ro)

Marketing:

Leonté Mărginean

(leonte_marginean@vogel.ro)

Cora Iulia Apolzan

(cora_apolzan@vogel.ro)

Contabilitate:

Maria Parge

Eva Szaszka

Adrian Dumitru

(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:

Ioana Bădescu

(ioana_badescu@vogel.ro)

Sorin Ioan Claudiu

(iancu_sorin@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne

la tel: 068-415158

și fax: 068-418728

Pregătire filme:

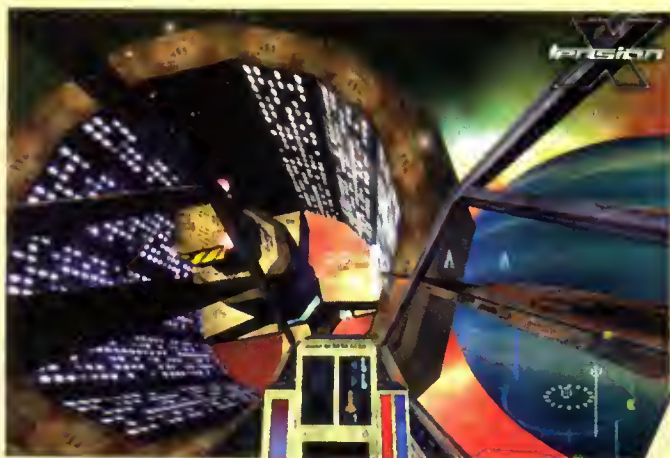
Artur REPRO LTD, Ungaria.

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



X-Tension

Luna tecută - o promisiune. Luna viitoare - un articol.



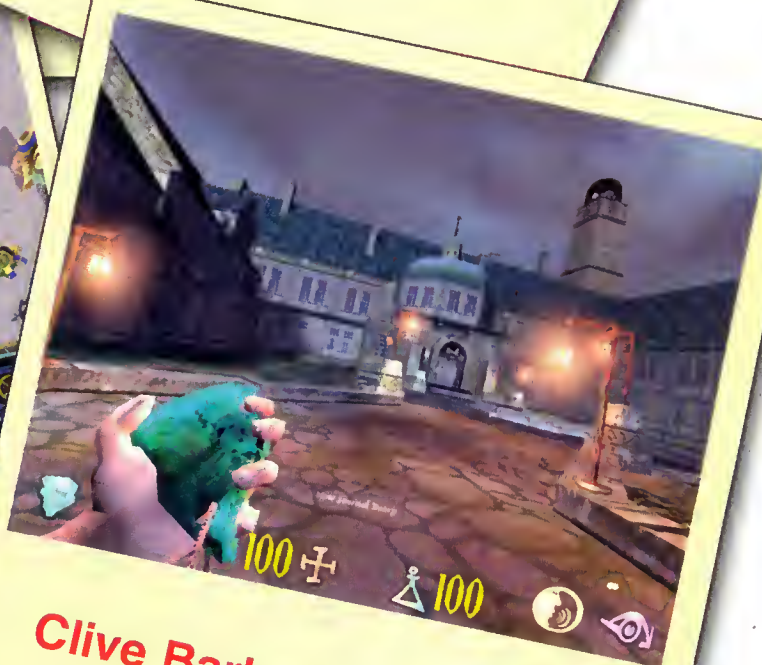
Quake III Team Arena

Mai mult decât multiplayer. Oare?



Game Universe - REAL TIME STRATEGY

Cele mai crâncene bătălii pe LAN (și cu LAN-satorul de rachete).



Clive Barker's Undying

EA redefinește genul FPS horror sau... a doua lovitură după Alice!

PROASPETE SI FIERBINTI

FILE DE POVESTE

ATOMIC CAFE

INTERACTIV

SELECTOR

REACTOR

HAI HUI

ATOMIC

ARIA SI

NOT

VIBRATII

INSOMNIA

FEBRA

ROKADA

K LUMEA

METROPOLIS

KLUB BIZAR

ORIENT EXPRE

ROMANIAN TOP 100

Atomic.

tv/k LUMED!

e-mail: tv@atomic.ro

<http://www.atomic.ro>



Logitech®

Mișcări precise și un design ergonomic!

Combină perfectă între precizia tehnologiei optice și design-ul confortabil! Sistemul optic garantează mișcări line pe o mare varietate de suprafețe, nemaifiind necesar un mousepad. Acum, ai scăpat de chinul curățării lunare a mouse-ului: noul MouseMan Wheel Optical nu are piese mecanice în mișcare. Forma atent proiectată contribuie la un maximum de control și confort.

MouseMan Wheel Optical

optical

Versatilitate, creativitate, calitate

Capturați imagini live, creați pagini de web, realizați videoconferințe pe Internet, monitorizare video și multe altele! Senzorul CCD, completat de tehnologia Picture Smart, oferă culori vii și naturale. Microfonul integrat și pachetul generos de software de prelucrare aduc un plus de profesionalism filmelor și imaginilor capturate.

QuickCam Pro 3000

Încearcă gamepadul cu Vibration Feedback!

9 butoane programabile, un buton precis de throttle și... 2 mini joystick-uri îți permit un control absolut! Și, pentru ca experiența pe care o trăiești să fie totată atunci când te joci, RumblePad-ul dispune de Vibration Feedback!!! Vei putea simți denivelările de teren, loviturile primite de la adversari, turbulențele atmosferice, atunci când pilotezi un avion, sau accidentele de mașină, atunci când conduci o mașină de curse.

Pentru gamerii pasionați, un joystick de excepție!

Cu un excelent sistem de Force Feedback, WingMan Strike Force 3D îți permite să simți efecte deosebite: reculul armelor, forța unei explozii, șocurile coliziunilor sunt mai reale ca niciodată! Funcția "Twist Handle" permite rotirea manșei în plan orizontal pentru controlul perfect al direcției și schimbarea unghiurilor de vedere. Rotița situată la baza joystick-ului este destinată selecției rapide a armelor, dar poate fi folosită și ca buton cu până la 3 funcții separate. WingMan Strike Force 3D are 9 butoane programabile, două hat switch-uri cu câte 8 direcții și un throttle de mare precizie.

Îți place să conduci în viteză?

Atunci nu-ți dezlipi mâinile de pe WingMan Formula Force GP! Volanul WingMan Formula Force GP are tehnologie "Force Feedback" integrată astfel încât să poți simți denivelările terenului, pietrișul și, dacă nu ești atent... parapetul! Îmbrăcămintea din material cauciucat permite un control precis al direcției și un confort deosebit. Două schimbătoare de viteză și 4 butoane programabile integrate sunt plase ingenios pe volan astfel încât să poți fi întotdeauna stăpân pe bolidul pe care îl conduci. Cu WingMan Formula Force GP ai tot ce îți trebuie ca să devii campion!

Create your World

WingMan Rumblepad

VIBRATION FEEDBACK

**FORCE FEEDBACK
TWIST HANDLE**

WingMan StrikeForce

FORCE FEEDBACK

WingMan Formula Force GP

www.flamingo.ro

Magazine și dealeri Flamingo

București, Str. Burleanu 14-16, Tel. 01-232 68 00, Fax 01-232 68 00, E-mail: avistea@flamingo.ro, București, Cal. Dornambitor 132, Tel. 01-231 04 31 Fax 01-231 04 32, E-mail: dorobaini@flamingo.ro, București, Cal. Vitan 55-59, București Mall, etajul 1, Tel. 01-321 56 76, Fax 01-321 56 73, E-mail: mall@flamingo.ro, București, Sos. Stefan cel Mare 240, Tel. 01-211 10 05, Fax 01-211 10 35, obor@flamingo.ro, București, Sos. Pandur 29-31, Tel. 01-411 65 00, Fax 01-411 65 00, E-mail: panduri@flamingo.ro, București, B-dul Sbirbei Vodă 154, Tel. 01-312 92 71, Fax 01-312 92 71, E-mail: sbrbei@flamingo.ro, București, B-dul N. Titulescu 121, Tel. 222 50 41, Fax 222 50 41, E-mail: titulescu@flamingo.ro, București, Calea Victoriei 103-105, Tel. 01-659 74 55, Fax 01-659 74 56, E-mail: victoriei@flamingo.ro, București, World Trade Center, B-dul Expozitiei 2, parter, Tel. 01-224 26 04, Fax 01-224 26 79, wtc@flamingo.ro, Cluj-Napoca: Andrei Vlaicu 1-3, Tel. 064-445 702, Fax 064-445 683, E-mail: cluj@flamingo.ro, Craiova, Cal. Bucuresti 21C, Tel. 051-417 426 Fax 051-417 428, E-mail: craiova@flamingo.ro, Deva, B-dul Decembrie 1989, parter, Tel. 054-233 041, Fax 054-233 042, deva@flamingo.ro, Giurgiu, Cal. Bucuresti nr. 11-15, Tel. 046-230 063, Fax 046-230 063, giurgiu@flamingo.ro, Iasi, Julius Center, B-dul T. Vladimirescu, etaj 2, Tel/Fax 032-278 090, mail@flamingo.ro, Sibiu (P-ta 1 Decembrie) Nicolae Tecu nr. 1, Tel. 069-230 058, Fax 069-212 695, E-mail: sibiu@flamingo.ro, Timisoara C. Brediceanu 1, Tel. 056-292 755, Str. L. Bologa nr. 7, Tel. 056/131 182, 056/132 843, Fax 056/202 751, E-mail: timisoara@flamingo.ro, Rimnicu Vilcea, Cal. Iul. Traian 123, Tel. 050-737 866, Fax 050-737 220, E-mail: vilcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET Str. 9 Mai, nr. 31, Tel. 0341/70 892, Fax 0341/70 893, Email: office@cybernet.ro, Baia Mare, CUNSECO, B-dul Traian, nr. 31 - P-ta Gării, Tel/Fax 062/223 460, Email: office@coniseco.ro, Botosani, ASSIST, Str. Cuza Vodă, nr. 4, Tel/Fax 031/533 222, Email: assist@assist.ro, Brasov, 2 NET Computer, B-dul Givitei nr. 65, Tel/Fax 068/427 500, Email: office@2net.ro, Brăila, STILLCO, Str. M. Eminescu nr. 62, Tel/Fax 039/615 407, Constanta, TOHENT Computers, B-dul Tomis nr. 238-BI 10, parter, Tel. 041/831 820, Fax 041/831 820, E-mail: office@tohent.ro, Galati, STILLCO, Str. Alibetului, nr. 1, Bl. M. Ap. 47, Tel. 036/465 162, Fax 036/465 462, Email: office@stillco.ro, Miercurea Ciuc, NEXTRA, Str. Florilor nr. 28/1, Tel. 066/171 200, Fax 066/171 199, Email: office@nextra.ro, Piatra Neamt, CSC Open Systems, B-dul Traian, bl. A5 parter, Tel. 033/218 945, Fax 033/218 946, Email: office@csc.ro, Ploiesti, PLATIN Systems, Str. Gh. Doja B1 3402, Sc. A, Ap.1, Tel. 044/118 141, Fax 044/117 095, Email: platin@starnets.ro, Slatina, TRINET, Str. Arcului, Bl. 3B sc. B parter Tel/Fax 049/414 686, Email: office@trinet.ro, Suceava, ASSIST, Str. Tipografiei, nr. 1, Tel/Fax 030/521 100, Email: assist@assist.ro, Târgu Mures, BEDATRONIC SERV Str. Givitei Rosie nr. 11, Tel. 065/164 885, Fax 065/161 282, Email: office@redamnic.ro, Timisoara, SARATOGA, Str. Ghe. Lazăr, nr. 18-20, Tel. 056/199 780, Fax 056/199 781, Email: sales@saratoga.ro

**FLAMINGO
COMPUTERS**